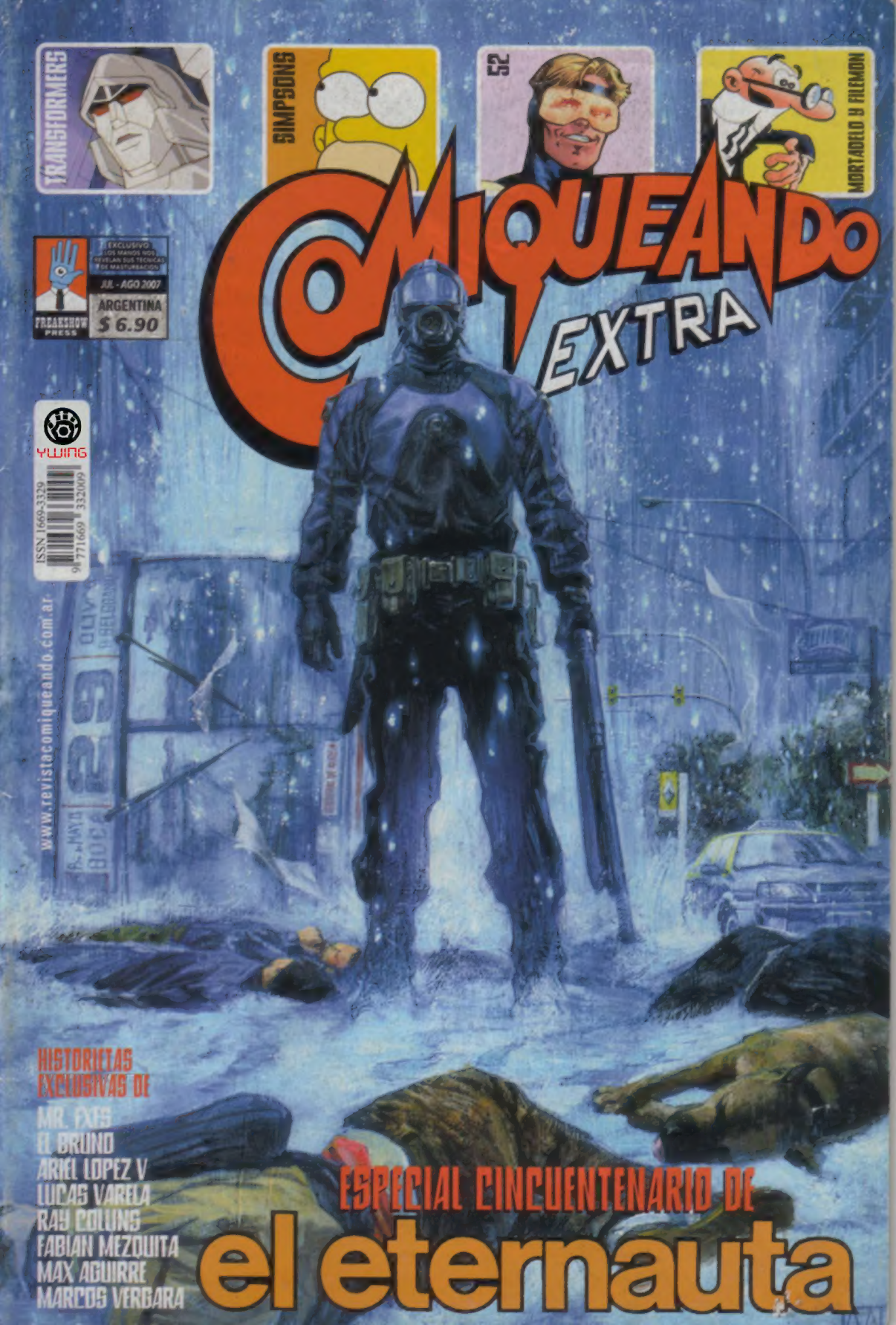
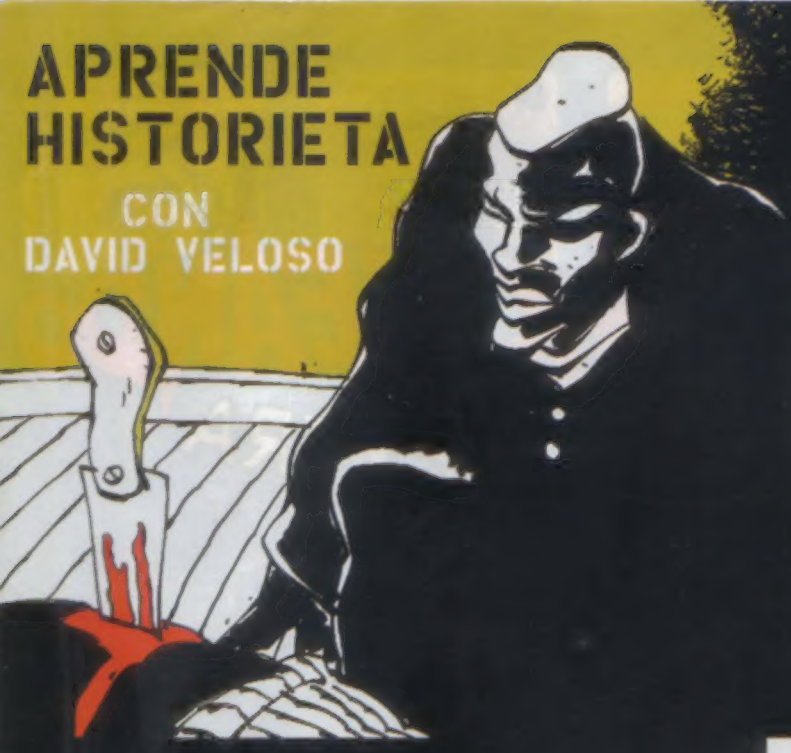

TRANSFORMERS
SIMPSONS
52
MORTADELO Y FILEMON
COMIQUEANDO
EXTRA
EXCLUSIVO: LOS MANGOS NOS REVELAN SUS TECNICAS DE MASTURBACION
JUL - AGO 2007
ARGENTINA
$ 6.90
FREAKSHOW PRESS
YUYING
ISSN 1669-3329
www.revistacomiqueando.com.ar
HISTORIETAS EXCLUSIVAS DE
MR. EXES
EL BRUNO
ARIEL LOPEZ V
LUCAS VARELA
RAY COLLINS
FABIAN MEZQUITA
MAX AGUIRRE
MARCOS VERGARA
ESPECIAL CINCUENTENARIO DE
el eternauta

APRENDE HISTORIETA

CON
DAVID VELOSO



COMIC AMERICANO
ARIEL OLIVETTI
JORGE LUCAS

MANGA
WALTHER TABORDA

DIBUJO Y PINTURA
MARCELO DUPLEICH

ILUSTRACION EDITORIAL
GUSTAVO DAMIANI

HUMOR GRAFICO
DANI THE O

TALLER INFANTIL
GARBA

RIVADAVIA 5420- PISO 1 TEL.:4904-0704
BUENOS AIRES
WWW.ESCUELAOLA.COM.AR

la ola
artes plásticas integradas

LOS ORGANIZADORES DE MEGACOMICS PRESENTAN

¡6500 M2 DE EXPO!
3 VECES MAS GRANDE QUE LOS MEGACOMICS
¡5 COSPLAYS CON PREMIOS!

ANIMATE!

BUENOS AIRES 07

EXPO Y CONVENCION DE COMICS, ANIME, HUMOR GRAFICO, CINE FANTASTICO Y JUEGOS

JUEVES 16 AL DOMINGO 19 DE AGOSTO

PREDIO EL DORREGO (DORREGO Y ZAPIOLA)

INFORMATE EN www.deuxstudio.com.ar

TE INVITA
REVISTA LA MANO

auspicia
Camelot comics store
www.camelotcomics.com.ar

PRIMER INVITADO INTERNACIONAL CONFIRMADO:
JESUS BARRERO
LA VOZ DE ROBOTECH, MAZINGER Z, CABALLEROS DEL ZODIACO, STAR WARS, YU GI HO, SHREK Y DISNEY

¡MAS INVITADOS INTERNACIONALES!

JUEVES INAUGURAL
ENTRADA LIBRE Y GRATUITA

PREVENTA DE ENTRADAS: ABONO PARA LOS 4 DIAS
A UN PRECIO INCREIBLE $15 * EN COMIQUERIAS AUTORIZADAS

UNA EMPRESA INCUBADA POR EL
gobBsAs

EL SALON DE LA JUSTICIA

por Fede Velasco

Otro día más en la silla del editor (o bien nadie se dio cuenta de que estoy acá, o a nadie le molesta, lo que me asusta). Tienen entre manos un número raro, atípico, con muchas caras nuevas y participaciones nulas o mínimas de los escribas que suelen llenar la revista. Así es como en este número debutan Andrea Vega (que la exportamos de la Online), Fabio Blanco (que lleva mucho tiempo en esto del periodismo, pero es su primera vez en la *Comicu*) y Julián Crudo (un pibe que se las trae). Por desgracia, para darles lugar se fueron al banco (Dios mío, esto ya parece un editorial de los que escribe Sasturain en la *Fierro*) Diego Accorsi, Dani Acosta, Sebastián De Caro y Lucas Ferrero. Igual los cuatro amenazaron con volver en Septiembre, así que puedo dormir tranquilo.

Como si todo esto fuera poco, en este número inauguramos la sección Vueltalmundo, en la que nos dedicaremos a indagar sobre la historieta en los lugares del mundo de los que no se habla habitualmente. El resto de la revista sigue como siempre: varias notas, fichas, el Antes y Después, la Zona Crítica y todo aquello a lo que los acostumbramos en los últimos números, así que no los aburro más. Pasen y vean este espectacular nuevo número, que mientras yo paso un poco el plumero acá... en el Salón de la Justicia.

NOTAS

05. 50 AÑOS DEL ETERNAUTA Andrés Accorsi, Javier Hildebrandt y Fede Velasco se internan en los infinitos continuums para traer toneladas de data y jugosas entrevistas acerca de este ícono de la cultura argentina creado por Oesterheld y Solano López. Ilustran Mariano Navarro y Hernán Cabrera.

16. MONSTER Uno de los mangas más complejos, cautivantes y prestigiosos de los últimos años es este thriller del increíble Naoki Urasawa. Andrea Vega te cuenta todo lo que hay que saber para cebarse mal con esta serie fundamental.

24. TRANSFORMERS Ya hablamos alguna vez de ellos, pero ahora vuelven con todo, porque este mes se estrena nada menos que una superproducción de Hollywood basada en estos muñecos ochentosos que también fueron comics y dibujos animados. Escribe Sebastián Ballesteros.

34. MORTADELO Y FILEMON Nacieron en la España de posguerra y, aún bajo la mira de la censura, se las ingeniaron para reírse de todo. Julián Crudo investiga a fondo a las creaciones de Francisco Ibáñez que son Número Uno en España y referentes del comic humorístico en toda Europa.

40. 52 Cuando nadie daba dos mangos por ella, la saga semanal de la DC no sólo llegó hasta el final sin atrasarse nunca, sino que además logró excelentes ventas y un público ferviente. Martín Casanova y Matías Lértora repasan un año clave para el DCU.

46. LOS SIMPSONS EN PANTALLA GRANDE A 15 años de su debut en el Tracy Ullman Show, la familia más famosa de la tele llega ahora al cine. Hernán Khatachadourian anduvo por los sets de filmación de Springfield y comparte todas las postas.

SECCIONES

03. EL SALON DE LA JUSTICIA por Federico Velasco.

15. FICHA: RALF KONIG por Javier Hildebrandt

20. MR. VIÑETA La inagotable, impredecible y a veces incluso inentendible creación de Mr. Exes viene a poner un poco de descontrol entre tanta perorata. No es mucho, pero es lo que hay....

22. VUELTALMUNDO Andrés Accorsi inaugura una sección dedicada a descubrir cómo es el comic en otros países, con un informe sobre la historieta en Bolivia.

32. ZONA CRITICA No será la mítica Mesa Redonda, pero buch... Fede Velasco, Hernán Martignone, Sebastián Ballesteros y el Dr. Sax reseñan comics y cartoons con onda, pero sin concesiones.

39. FICHA: NEXTWAVE por José Luis Gaitán y Martín Mugniz.

44. ANTES Y DESPUES Hoy: Spirou, por Fabio Blanco. Ilustra Adrián Montini.

48. FICHA: SPIDERWOMAN por Hernán Khatchadourian.Dibujo de Tomás Krenn, color de Sebastián Piriz.

49. QUIEN MAL ANDA, MAL ACABA Una fábula (a)moral a cargo del Bruno.

50. DESDE ADENTRO Marcelo Frusin, el dibujante rosarino que desde hace años la rompe en distintas series de Vertigo, escribe en exclusiva para Comiqueando. Otro lujo.

51. COMIX TRIP

La historieta es un viaje de ida y esta vez nos llevan por el camino sin retorno nada menos que Lucas Varela, Ray Collins, Fabián Mezquita, Max Aguirre, Marcos Vergara y Ariel López V. Más bizarro que el Gran Hermano de los famosos...

STAFF

Editor Responsable Federico Velasco
Jefe de Redacción Andrés Accorsi
Jefe de Producción Javier Hildebrandt
Consejo editorial Andrés Accorsi, Javier Hildebrandt y Hernán Khatchadourian
Coordinación Comix Trip Andrés Accorsi
Diagramación y diseño Martín Casanova, Matías Depettris, José Luis Gaitán, Javier Hildebrandt, Alejandro Leyba y Javier Paredes.
Desarrollo Web Mariano Pagella
Redactores Sebastián Ballesteros, Fabio Blanco, Martín Casanova, Julián Crudo, Matías Lértora, Hernán Martignone, Dr. Sax y Andrea Vega.
Invitado Especial Marcelo Frusin
Historietas e Ilustraciones Max Aguirre, El Bruno, Hernán Cabrera, Ray Collins, Fernando León González, Tomás Krenn, Ariel López V., Fabián Mezquita, Adrián Montini, Mariano Navarro, Sebastián Piriz, Lucas Varela y Marcos Vergara.
Element Lad Gregorio Guerrero
Portada Dibujo de Mauro Cascioli. 'El Eternauta'es © Solano Lopez / HGO. Diseño de Lucas Varela.

Todos los personajes, logotipos, fotos, ilustraciones y todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates, y se reproducen sólo con fines informativos.

Comiqueando Extra es una publicación de **Freakshow Press**
Warnes 368 (B1602BVF), Florida, Vicente López, Bs. As, Argentina. E-mail: correo@revistacomiqueando.com.ar. **JUL / AGO 07**

Distribuye en Capital y Gran Buenos Aires: Distribuidora Loberto - Vélez Sarsfield 1857, Capital - distriloberto@fibertel.com.ar / www.distriloberto.com.ar
Distribuye en el interior: DAPSA - Velez Sarsfield 1570/2, Capital - 4302-4169

Registro nacional de la propiedad intelectual: en trámite. Comiqueando es marca registrada (Nº de Título 1.317.726). ISSN: 1669-3329.

Ilustración de Fernando León González

EL PEOR ENEMIGO PARA UN HOMBRE CASADO ES LA RUTINA

AHORA NO MOLESTAR POR FX.

PREGUNTAS:

1- AMERICAN DAD ES:
A) AGENTE DE LA CIA. B) CARPINTERO. C) MECÁNICO.

1- PADRE DE FAMILIA TIENE:
A) 2 HIJOS. B) 3 HIJOS. C) SÓLO UN PEZ.

NUEVA TEMPORADA PADRE DE FAMILIA

NUEVOS EPISODIOS AMERICAN DAD

RESPONDE Y PODRÁS GANAR FABULOSOS KITS

ENVÍA LAS RESPUESTAS JUNTO CON TU NOMBRE, APELLIDO Y DNI A CORREO@REVISTACOMIQUEANDO.COM.AR HASTA EL 15 DE AGOSTO

LOS GANADORES SE DARÁN A CONOCER EN EL PRÓXIMO NUMERO Y SERÁN SORTEADOS POR LA REDACCIÓN DE COMIQUEANDO.

TODOS LOS MARTES DESDE LAS 23.00

NO MOLESTAR!

FX

CANALFX.TV

PRIMER BLOQUE DE ANIMACION PARA ADULTOS

Apareció durante los últimos años de la Era de Oro de la historieta argentina. Desapareció cuando la violencia y la barbarie destruían las matrices culturales y económicas del país. Vio desde el limbo de las reediciones cómo el mercado de la historieta se achicaba cada vez más. Amagó con una vuelta cuando la falsa prosperidad de los 90 nos convenció de que una vez más había lugar para todos. Hoy, como tantos otros productos argentinos, se hace con la mente puesta en la exportación, pero sin descuidar el arraigo popular, la presencia en el kiosco de la esquina que hacen que, a 50 años de su creación, sigamos hablando de él. Ahora que parece que terminó la nevada mortal, es un buen momento para asomar la cabeza y descubrir la verdadera historia de

el eternauta

por Andrés Accorsi, Javier Hildebrandt y Federico Velasco
Ilustración de Mariano Navarro - Color de Hernán Cabrera

A esta altura del partido, resulta redundante ponerse a repetir por milésima vez que *El Eternauta* es la mejor historieta argentina de todos los tiempos. Ya es un poco cansador, aunque sumamente justo, seguir reiterando los mismos elogios para con Oesterheld y Solano López, sobre todo cuando se festeja el 50° Aniversario de la primera aparición del personaje, oportunidad en la que es y será motivo de innumerables homenajes, incluso por parte de mucha gente que en su vida leyó una viñeta. La obra habla por sí sola y esos párrafos se pueden obviar.

Puestos a evitar los lugares comunes, conviene también ahorrarle al lector las frustrantes anécdotas que empañaron a la versión de 1969, realizada por Oesterheld y Alberto Breccia para la revista *Gente*, y las odiosas comparaciones entre el primer Eternauta y

1957 El 4 de Septiembre aparece el nº1 de *Hora Cero Semanal* (Ed. Frontera). Allí, Héctor G. Oesterheld y F. Solano López comienzan a serializar la primera saga del Eternauta, *369* páginas que aparecen de a tres por semana, hasta el nº 106 de *Hora Cero Semanal*, de 1959.

1958 En el nº1 de *Hora Cero Extra Semanal* (Ed. Frontera), Oesterheld y Solano presentan una historieta breve (5 pags.), integrada a la saga original de El Eternauta, con Elena y Martita como protagonistas.

1961 La editorial Emilio Ramírez reedita por primera vez *El Eternauta*, en tres tomos.

1962 La editorial Emilio Ramírez edita la revista mensual *El Eternauta*, que empieza su numeración en el nº4 (ya que continúa la de los tomos recopilatorios) y llega hasta el nº 15, de 1963. Todos los números incluyen episodios novelados de El Eternauta escritos por Oesterheld.

la secuela que HGO y Solano emprendieron en 1976 en Ediciones Record, con la ilusión jamás cumplida de recuperar los originales de la primera parte.

Oscuras y aburridas son también las historias que rodean al Eternauta en los años en los que, con Oesterheld ya desaparecido y Solano radicado primero en España y luego en Brasil, el personaje queda en las inescrupulosas manos de un editor, contra quien más tarde embistieron en el terreno judicial los herederos de HGO y el propio Solano. El arduo y prolongado litigio fue la traba para la concreción de más de un proyecto al que le sobraban buenas intenciones, pero no fue óbice para que el Eternauta se materializara una vez más en 1997, para su primera aventura "oficial" en 20 años.

Tras aquel experimento, en 2001 se puso en marcha la etapa actual del personaje, ambiciosa en sus planteos, de gran éxito en Italia y en nuestro país, coetánea además de un verdadero festival de reediciones de las tres sagas "clásicas" (las dos de Solano y HGO, más la de Breccia), que han reaparecido en múltiples versiones y formatos.

Esa es, muy sucintamente, la data, la masa de hechos que se acumularon en torno al personaje en estos 50 años y que está ahí, al alcance de cualquiera con paciencia y acceso a internet. No es ese el lugar desde donde hoy queremos mirar al Eternauta. Esta vez nos vamos a meter con los homenajes que le han hecho en otras historietas, vamos a indagar acerca del estado del famoso litigio judicial, a contar qué hay de cierto en cuanto a proyectos de llevar al Eternauta al cine, a desentrañar la bizarra historia del Odio Cósmico, a organizar un cronograma temporal de todas las historias y proyectos de historias, y lo más importante: vamos a poder charlar con Solano López y Pol acerca del presente y (sobre todo) del futuro de un personaje que parece ser inagotable.

El Eternauta, ya lo sabemos, da para todo. La *Comiqueando*, en cambio, da apenas para este nuestro humilde, escueto y fragmentario homenaje a la saga que, hace 50 años, cambió la forma de leer la aventura en este país. Ojalá les guste. (**AA**)

HOMENAJES ETERNAUTICOS

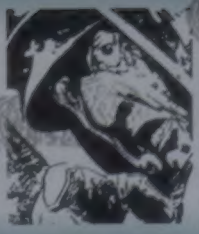
Ponernos a esta altura a explicar la importancia que tiene el Eternauta como ícono cultural en nuestro país sería reiterativo y hasta estúpido, pero es a raíz de esto que muchísimos autores, tanto argentinos como extranjeros, alguna vez sintieron la necesidad de mencionar, parodiar u homenajear a Juan Salvo y su Universo. Desde *Bárbara* hasta el Cazador y desde Trillo a Cels Piñol, nadie se quiere quedar afuera a la hora de referenciar a esta obra cumbre de la historieta argentina. Así es como estos homenajes se han paseado por revistas que van desde *Fierro* a *Caballero Rojo*, e incluso fanzines como el mítico *Catzole*.

Algunas veces se trata de un ligero guiño cómplice, como el que mete Juan Sasturain en el episodio "La Ciudad es Como un Plano de mis Humillaciones y Fracasos", del libro 2 de *Perramus*, en donde una partida de truco es interrumpida por un inesperado apagón con un clima altamente oesterheldiano. Perramus menciona que se asemeja mucho al comienzo de *El Eternauta*, pero Borges lo corrige... "Esto es mucho peor". Otras se trata más bien de rendir homenaje a su creador como pasa en "La Página Suelta" de la revista *Animal Urbano*, donde una página del Eternauta de Breccia sirve para trasladarnos al pasado y conocer sobre el sufrimiento vivido por Héctor Oesterheld en un centro de detención clandestino. Tampoco faltan los que se tomaron el personaje para el lado de la chacota y se dedicaron a parodiarlo, como es el caso del Paladín de las Puteadas que en el episodio "Reality Comic", el nº22 de la época de Perfil, nos presenta el primer reality show protagonizado por personajes de historieta. Entre los participantes se encuentran superhéroes yankis (Batmen y Flushman entre otros) que compiten por el gran premio con sus colegas criollos (Mort-tadela, Suenaman, Sherlock Tank) entre los que están obviamente el Cazita y Juan Salvo.

Un caso que se da con menos frecuencia es el de poder ver qué entienden del Eternauta en otros países, y acá como ejemplo calza a la perfección el episodio de la serie *Fanhunter*, del español Cels Piñol, titulado "El Internauta", donde una nevada mortal se cierne sobre Barnacity y el encargado de resolver el problema no es otro que José Antonio López (organizador de los Fantabaires) que es convocado por ser argentino y por su conocimiento de la obra de HGO. Menciones a Fantabaires,

1965 En el n°2 de la revista *Geminis* (Ed. HGO) aparece "Una Muerte", un cuento de Oesterheld ilustrado por Alberto Breccia, en el que se nombra a los Manos (no al Eternauta), claramente ambientado en esa misma realidad, tiempo antes de la nevada mortal.

1969 El 29 de Mayo, en el n°201 de la revista *Gente* (Ed. Atlántida) comienza a serializarse la segunda versión de "El Eternauta", re-escrita por Oesterheld y ahora dibujada por Alberto Breccia, de la que llegan a realizarse 17 episodios. Esta es la primera versión de "El Eternauta" que se publicará en Europa.



1972 Oesterheld y Lito Fernández crean una saga protagonizada por El Eternauta y ambientada en la ciudad de La Plata, pensada para publicarse en el diario *El Día* de esa ciudad. El proyecto quedó trunco con unas pocas páginas dibujadas, que luego fueron destruidas.

El "Enernauta" de Barreiro y Giménez en *Ciudad*

a la muerte de Accorsi defendiendo su stand de un ataque Mafaldacute (la versión argentina de los tintinmacutes) son algunos de los muchos guiños que tiene esta historieta.

Lo cierto es que podría seguir citando ejemplos durante páginas y páginas, pero no los quiero aburrir. Por lo tanto, para ir cerrando (conciente de que dejé afuera a la gran mayoría de los homenajes) voy a mencionar a uno que sobresale de los demás, el de *Ciudad* de Barreiro y Giménez.

Para empezar, cabe aclarar que al primero al que se le ocurrió meter un guiño fue al "Loco", que como gran fan de la obra de Oesterheld, hizo mención al mismo en el capítulo de *Bárbara* "Refugio Sub-marino" para más tarde volver a atacar con una breve aparición del personaje en el capitulo "El Libro" de *Parque Chas*. Pero con la que quiero cerrar esta nota es tal vez la más importante aparición que tiene el personaje fuera de su propia continuidad y se desarrolla en el capitulo "La Salida Final" de *Ciudad*. Es en esta ocasión donde Juan Salvo les relata a los protagonistas de la historieta (Jean y Karen) un sinfín de aventuras, casi todas desconocidas para los lectores y que demuestran lo mucho que Barreiro había pensado en las posibilidades del Continuum. Tierras donde los nazis ganaron la guerra, donde la Civilización era esclava de robots que dominaban el planeta y donde la tecnología no había tenido casi desarrollo, son algunas de las posibilidades que se plantean en tan solo dos paginas. Aparte, como si fuera poco, podríamos decir que presenciamos la "muerte" del Eternauta, ya que este, cansado de La Ciudad, decide tomarse el ascensor que conduce hacia una supuesta salida y así lo hace. Qué le pasa al traspasar ese umbral, nunca lo sabremos. ¿Será esa la aventura final o el viajero del continum realmente habrá logrado volver a su hogar? Estas son algunas de las respuestas que, imagino, Ricardo pensaba contestar si algún día se hacía cargo del personaje. Por desgracia, cuando tuvo la chance lo sorprendió la muerte con unos pocos capítulos escritos del *Odio Cósmico*, pero eso ya es parte de otra historia. (**FV**, con la colaboración de **Mariano Chinelli**)

ETERNAUTA: LA PELICULA

Todo apunta a que esta vez es en serio, la espera realmente terminó, el sueño de muchos se va a hacer realidad: el Eternauta llega a la pantalla grande y no con uno, sino con dos proyectos bastante distintos entre sí. Pero antes de entrar de lleno en esto, desandemos brevemente el camino plagado de frustraciones, que fueron los muchos intentos de llevar a Juan Salvo a la pantalla.

La historia comienza allá lejos y hace tiempo cuando en 1969, Héctor Oesterheld se asocia con la empresa publicitaria Gil & Bertolini, para llevar su creación a la TV con una serie de cortos animados. Problemas económicos detuvieron la producción y parece ser que el poco material que había en existencia se perdió para siempre. Años después, en 1981, a raíz de la reedición coloreada del *Eternauta* I y II por parte de Ediciones Record se realiza un corto publicitario con animación limitada de algunas viñetas de Solano López, a cargo de Carlos Berrino. De acá en adelante, los famosos kilombos de derechos frustraron numerosos intentos de llevar al personaje a la pantalla grande, en los que se barajaron nombres

1975 La editorial Record reedita *El Eternauta* de Oesterheld y Solano, en un lujoso tomo de tapa dura. Al año siguiente, vuelve a reeditarlo en 11 fascículos semanales, con portadas nuevas de Solano López.

1976 En Diciembre se publica el *Libro de Oro Skorpio* n°2 (Ed. Record), donde comienza a serializarse "El Eternauta: Segunda Parte", la secuela realizada por Oesterheld y Solano. Esta saga se extiende a lo largo de 18 episodios y culmina en el n°41 de *Skorpio* (1978).

1977 La editorial Record vuelve a reeditar *El Eternauta* de Oesterheld y Solano, ahora en un tomo de tapa blanda.

1981 La editorial Record reedita *El Eternauta* y *El Eternauta: Segunda Parte*, ahora en 17 fascículos semanales, en los que las historietas de HGO y Solano aparecen coloreadas por Luis Parmiggiani.

como Adolfo Aristarain, Pino Solanas e incluso George Lucas. Otros dos proyectos que se quedaron en el camino fueron una serie con actores que quería hacer TELEFE en la época de Cybersix, pero que tras el fracaso de la misma fue "cajoneado", y un proyecto de Cartoon Network, el cual aparentemente quedó en la nada debido a la renuncia del director creativo de la señal, Fernando Semenzato, que fue el impulsor del proyecto. No quiero dejar afuera algo que sí se concretó: el episodio de *#15* protagonizado por Diego Peretti y dirigido por Cristian Bernard, que era un claro homenaje al Eternauta, como ya lo había sido su cortometraje *Encuentros Lejanos*.

Y así llegamos a la actualidad, donde todo el tema de derechos parece estar zanjado y los herederos de HGO -tras una negociación de un año y medio, durante la cual se discutió principalmente el hecho de respetar la obra y su espíritu- llegaron a un acuerdo (firma de contrato mediante) con Pier Giorgio Bellocchio (hijo del famoso director de cine italiano de la posguerra Marco Bellocchio) y Andrea Marotti de la productora italiana Digital Desk, para que de una vez por todas Juan Salvo llegue a los cines. Por lo que se sabe, el proyecto va a tardar aproximadamente unos tres años en concretarse y los tanos están negociando con el INCAA y otras empresas nacionales la posibilidad de una co-producción, ya que la película se va a filmar acá en la Argentina, y va a ser supervisada tanto por la Sra. Elsa Oesterheld, como por su nieto Martín, que es el que se encuentra realmente involucrado en el desarrollo del proyecto.

Por el otro lado y ahora sí, acá en nuestras Pampas, el director Gustavo Mosquera, realizador de *Lo que Vendrá* y *Moebius*, está a full dándole forma a un proyecto para llevar al cine, con aparición de Juan Salvo incluída, la vida de HGO como película de ficción, algo realmente genial dado que la figura de Oesterheld ha trascendido los límites de su obra. En este momento el proyecto se encuentra en la fase de retoques finales del guión, tarea que el director, que trabaja junto con Néstor Petruccelli, espera terminar en unos meses para ahí sí, dedicarse de lleno a la fase más difícil que es la de buscar financiación para el rodaje. (**FV**)

Toda la verdad sobre EL ETERNAUTA: ODIO COSMICO

A principios de 1999, poco después de que Solano López se reencontrara con el Eternauta en la saga *El Mundo Arrepentido*, los inescrupulosos que llevaban años lucrando con el personaje volvieron a la carga con un proyecto bizarro y trunco, que involucraba a dos autores muy populares como eran Ricardo Barreiro y Walther Taborda, y a una editorial especializada en hacer las cosas mal y dejar las series inconclusas (y a los autores sin cobrar) como era la nefasta Comic Press, capitaneada por Pablo Muñoz. Pero atrás había otras figuras de dudosa profilaxis y, como pasa cada vez que los piratas se juntan para chorear, algo salió mal y todo se fue al bombo. Barreiro falleció pocas semanas después del lanzamiento del n°1, Solano hizo público su desagrado ante toda la movida (en la mítica fiesta del Quinto Aniversario de *Comiqueando*), las máscaras se cayeron y otra vez el fuego cruzado de acusaciones y promesas incumplidas se cargó a un proyecto que nunca debió haber salido a la luz.

Muchos años después, Walther Taborda (hoy consagradísimo autor tanto en Italia como en Francia) rompe el silencio y cuenta su verdad acerca de esta insensatez cósmica.

AA: ***¿Cómo es que vos tomás conocimiento de este proyecto de continuar* El Eternauta *sin Solano y sin Oesterheld? ¿Cómo te lo venden para que vos digas "Sí, lo hago"?***

WT: Me lo propone Pablo Muñoz, pero de manera inmediata me termino enterando de que (Alfredo) Scutti está atrás de todo esto. Lo llamo por teléfono, porque yo, como todo el mundo, algo sabía o intuía, que en ese momento había conflicto con los derechos. Scutti me asegura que estaba todo resuelto, que él tenía todos los derechos comprados, que era todo legal, que él de ninguna manera se iba a quemar con una continuación del Eternauta si no estuviera todo en regla. Y bueno, yo acepté. Yo le entregaba el material a Pablo Muñoz, pero tenía que cobrar y firmar la cesión de derechos en lo de Scutti.

AA: ***Cuando te proponen el guión, ¿te dicen "Es de Ricardo Barreiro" o "Es de Barreiro y Muñoz"?***

1981 En Octubre se publica el n°75 de *Skorpio* (Ed. Record), donde comienza a serializarse "El Eternauta: Tercera Parte", una nueva secuela realizada a pedido de la editorial italiana Eura, ya sin Oesterheld ni Solano, quien se limita a dibujar algunas cabezas de los principales personajes. El guión se le atribuye a Alberto Ongaro y los dibujos a un equipo integrado por Mario Morhain, Oswal y Carlos Meglia, entre otros. Esta saga se extiende a lo largo de 24 episodios y culmina en el n°97 de *Skorpio* (1983).

1982 Ediciones Record reedita por primera vez *El Eternauta: Segunda Parte*, en un tomo de tapa blanda, y la saga original en su versión coloreada, también en un tomo de tapa blanda. Ediciones de la Urraca reedita por primera vez *El Eternauta* de HGO y Breccia, en un álbum que forma parte de la colección Los Libros de Humor.

1984 Solano López y Sergio Kern crean "El Perro Llamador", una saga protagonizada por El Eternauta, pensada para cuatro episodios de 8 páginas, de los cuales sólo se dibuja el primero, que se mantiene inédito hasta 2001.

WT: Cuando me proponen el guión *es* de Ricardo Barreiro. Yo me reúno con Ricardo, y él me dice algo que después me confirmó otra gente, y es que ese guión, la base de ese guión, fue escrito por Ricardo para Solano López, cuando Ricardo se entera de que Solano quería continuar *El Eternauta*. Yo no sé por qué, pero Solano desestima ese guión, cosa que a Ricardo le dolió, porque él tenía la ilusión de continuar al personaje, lógicamente con Solano. No sé cómo cae ese guión en manos de Scutti, pero el que me lo entrega a mí es Ricardo. Incluso el n°3, que lleva la firma de Muñoz, y sale con Ricardo ya muerto, yo sé que Ricardo lo tenía todo escrito, pero se le había roto la máquina y le había quedado adentro, por lo cual Ricardo se lo cuenta a Pablo y Pablo lo reescribe. Ese es el único guión que no me entrega Ricardo en mano, los otros los imprime en su máquina y me los da él.

Viñetas inéditas de *El Eternauta: Odio Cósmico*

AA: ***Y cuando se produce la muerte de Ricardo, ¿vos te reunís con Pablo y le preguntás "Y ahora quién lo continúa"?***

WT: Ahí Muñoz me dice que está por llamar a guionistas profesionales, me nombra a Armando Fernández, y a otros que ahora no recuerdo, que eran los que podrían continuar los guiones, y él se iba a asegurar de que se conservara la esencia de la idea que supuestamente él tuvo con Ricardo, de cómo se iba a continuar eso. Pero lo que a mí me cuenta Ricardo, es que la idea original, primogénita, de la que parte el guión, es suya. Lo que después diga Pablo... no sé. Yo te cuento la experiencia que tuve yo con Ricardo.

AA: ***Los capítulos 4 y 5, que son los que no llega a publicar Muñoz en su editorial, ¿se publican en Italia? ¿Vos los dibujás?***

WT: Sí, yo los dibujo. Y los dibujo solo, porque las cartas de los lectores no eran alentadoras... debo confesar que no fue el mejor trabajo que he hecho... por lo cual tomo las riendas y digo "Voy a tratar de que esto salga mejor", le pongo muchas pilas a esos dos números, pero no salen publicados en ningún lado. Hace unos años, cuando el Eternauta estaba por volver a la Eura con las sagas nuevas que está haciendo Solano, a Scutti se le ocurre tratar de meter el *Odio Cósmico*. A mí me informa Pablo Muñoz que esto a él se lo propone Alejandro Scutti, el hijo de Alfredo, pero no me consta. Igual yo me niego a terminarlo en las condiciones en las que se había puesto en marcha el trabajo. Me faltaba terminar el quinto episodio, pero me niego a todo esto, porque ya estaba toda la chantada desenmascarada y aparte, si estaba por un lado Solano y por el otro Scutti, yo no iba a quedar pegado con los tanos en un tema que yo ya tenía claro que no era como me lo habían vendido.

AA: ***O sea que el final vos nunca lo dibujaste y nunca se publicó.***

WT: Nunca. Yo llegué a recibir el guión, que me lo entrega Pablo, pero no lo llegué a dibujar. Y tampoco firmé cesión de derechos por el cuarto episodio, porque no me lo pagaron. Ese material está libre, no es de Scutti. Está ahí.

Charlamos con Solano López y Pablo Maiztegui
HACIA EL INFINITO Y MAS ALLA

Para conocer el detrás de escena de los últimos proyectos sobre el Eternauta, y lo que se está planeando a futuro con el personaje, nos sentamos a charlar con Solano y Pol, que nos regalaron algunas declaraciones más que interesantes...

Javier Hildebrandt: Para empezar, contame cómo fue tu primer acercamiento con el Maestro

Pablo Maiztegui: A Solano lo conocí por la hija. Yo vivía en Córdoba, y me fui primero a Rusia, por una beca de cine –a la que no le di bola, me la pasé jodiendo y no hice nada-... y terminé en España, como terminamos todos los argentinos. Ahí conocí a

1983 Ediciones Record reedita una vez más *El Eternauta: Segunda Parte*, en su versión coloreada, en un tomo de tapa blanda.

1985 En Septiembre se publica el *Libro de Fierro* nº1 (Ed. de la Urraca), donde se reedita por primera vez la historia corta de El Eternauta realizada por Oesterheld y Solano para el nº1 de *Hora Cero Extra*. Ediciones Record reedita por primera vez *El Eternauta: Tercera Parte*, en un tomo de tapa blanda.

1992 Durante una mudanza, la gente de Ediciones Record encuentra un manuscrito de Oesterheld, de mediados de los 70, aparentemente el guión para una Tercera Parte de *El Eternauta*. El primer episodio es dibujado por un equipo integrado por Pez, Alfredo Flores y Andrés Páez, pero Record aborta el proyecto y ese material sigue inédito aún hoy.

1992 En Diciembre se publica el nº200 de *Skorpio* (Ed. Record), donde comienza a reeditarse *El Eternauta: Segunda Parte*, en 18 entregas coleccionables.

Viviana López, la hija mayor de Solano. Y a mí siempre me encantó dibujar, pero no sabía que ella tenía algo que ver con Solano. Porque para mí, Solano López era doble apellido. Hasta que un día me dijo, "che, a vos te veo de vez en cuando dibujando, yo siempre estaba garabateando algo- por ahí lo conocés a mi viejo: Solano López"... Se me cayeron las medias! (risas). Es como que te guste el fútbol, y un día viene Dalma y te dice "el finde viene mi viejo". Yo no lo podía creer. Así que preparé unos dibujitos que tenía, lo encontré un día y se los mostré.

Solano López: Yo ya estaba listo para irme a Barajas, me iba para Brasil. Y entonces vino él con los dibujos, diez minutos antes de irme al aeropuerto. Y me gustaron, me parecieron buenos, tenían movimiento y expresión. Y le dije que nos íbamos a comunicar.

PM: Al tiempo, me escribió y me mandó a llamar desde Brasil. Tuvo algunos problemas con los ayudantes brasileños y terminé ahí. Ahí empecé.

SL: Yo ya le había estado mandando cosas para que él me devolviera. Hacía el boceto de una figura, y se lo mandaba por correo para ver cómo la terminaba, cómo interpretaba mis propios trazos y las cosas que yo le sugería con mi propia línea. Cuando me di cuenta que podía funcionar, el resto de la evolución de él tenía que ser en un contacto más cercano –porque yo veía que tenía una base y respondía a mis expectativas-, así que le mandé el pasaje para que se viniera a Río.

JH: ¿Cuándo se vuelven para la Argentina?

PM: Yo estaba viviendo en una pensión, en Río, y a la mañana cae este [Solano] con una valijita... Se había separado. Y me dice "nos vamos". Además, él tenía a la madre acá, ya grande; y mi vieja tenía cáncer. Entonces, eso fue lo que me decidió a acompañarlo, porque yo podría haber agarrado para otro lado.

JH: Cuando sale lo de* El Mundo Arrepentido*, ¿cómo surge la idea? ¿Era algo que vos tenías pensado desde hacía tiempo?

PM: No, yo tenía algo de la otra, la que después se transformo en *El Regreso*. Tenía un argumento básico para esa...

SL: Pero a mí me parecía que era una cosa muy larga como para que él arrancara con el Eternauta. Era una responsabilidad muy grande, y yo no sabía cómo iba a desempeñarse él en una historia de 200 ó 300 páginas. Entonces le dije de hacer un albumcito de 48 páginas, para tirarnos el lance.

PM: Y no era nada fácil, porque no solamente era él, y el Eternauta, sino que siempre tuvimos líos con los derechos, muchos condicionamientos: que no transcurriera en Buenos Aires, que se tomaran solo algunos personajes...

JH: Por eso creás una historia con tanta fantasía, situada en otro mundo...

PM: Exacto. Tenía que ser así.

SL: El formato que se le ocurrió al editor de la revista [*Nueva*] era el de una página por semana, con continuación. En la práctica –del mismo modo que nos pasó en *Clarín* con "Internautas"- no funcionaba: querían que tuviera algo que ver con las novedades electrónicas, que hubiera un romance... Todo eso en una página, una vez por semana, con continuación.

PM: Ahí también arrancamos con el tema del coloreado. Nosotros estábamos haciendo las historietas como para EE.UU., y ahí le dije "¿por qué no hacemos el color con compu"? Yo había ido a San Diego, vi el Photoshop allá y aprendí con un colorista amigo. Y así arranqué, de una forma muy precaria.

SL: *El Mundo Arrepentido* es el curso de aprendizaje de Photoshop de él (risas). Yo me sentaba al lado y le decía "poné este color". Él manejaba la máquina y yo le daba más o menos una idea del color que quería.

JH: ¿Cómo reaccionaron ustedes ante la respuesta del público que, después de 20 años, se reencontraba con una historia del Eternauta tan diferente a lo que era el original, o el de la segunda parte?

PM: Yo nunca me preocupé de eso. Yo hice lo que pude en ese momento, con las limitaciones que había...

SL: Yo le daba indicaciones para que tratara de imitar el estilo narrativo de Oesterheld, que tuviera puntos de contacto. Ese estilo moroso, explicativo, reflexivo, con muchos textos en off. A mí me parece que lo sacó muy bien.

JH: Para vos fue una gran responsabilidad, me imagino...

PM: ¿Vos sabés que yo nunca me lo tomé así? Era un laburo, yo estaba contento, lo hicimos, me divertí. Mis gustos personales van más para el lado de lo bizarro, me gusta toda esa onda. Entonces, había que ponerle un equilibrio...

SL: Yo lo dejaba solo, pero a veces me daba cuenta que esa cosa bizarra iba a chocar con el preconcepto que tenía el lector tradicional respecto del Eternauta. Prefería dejarlo, para que él se animara y se despachara a gusto en su tendencia. Pero si veía que la cosa se ponía medio fulera... (risas).

PM: Salió un híbrido, incluso desde lo gráfico. Él acomodó su estilo para después colorearlo con Photoshop, aparte del cambio que tuvo en todos esos años. Eso iba a chocar. El formato también cambiaba. Sabíamos que también iba a chocar el color digital, pero bueno... estábamos probando, había que intentarlo. Hubo gente a la que le gustó, y otra a la que no. Pero nosotros quedamos contentos.

JH: Y de ahí, a* El Regreso. *¿Esa historia que tenías pensada la retomaste después por pedido de la Eura, o se la presentaron ustedes?

SL: Se lo presentamos nosotros. En general, yo le ofrezco los trabajos a Eura. Algunos los agarran, otros no.

PM: Siempre hubo un planteo –por lo menos de mi parte- sobre el tema de los derechos, de tratar de no perderlos. Siempre lo sentí así. Entonces, yo le decía que mientras él esté haciendo al Eternauta, de alguna manera eso lo ponía en el centro del personaje, y lo seguía manteniendo en actividad. Le dije, "yo hago lo que puedo Solano, vamos para adelante, a ver hasta dónde llega esto".

SL: Eso desplaza a la piratería. Si hay uno de los autores originales haciéndolo, ocupando el espacio, eso ayudaba a toda la parte legal.

VOS NO VAS A NINGUN LADO. QUIERO SABER QUE HAY DEL OTRO LADO DE LA SAL
VACIO INTU A TU ¿ES CIERTO EL ENGAÑO DEL GOBIERNO?
YO NO SE NADA PERO PAVON DEJAME IR!

JH: ¿De dónde sale la idea de hacer una continuación directa de la historia original?

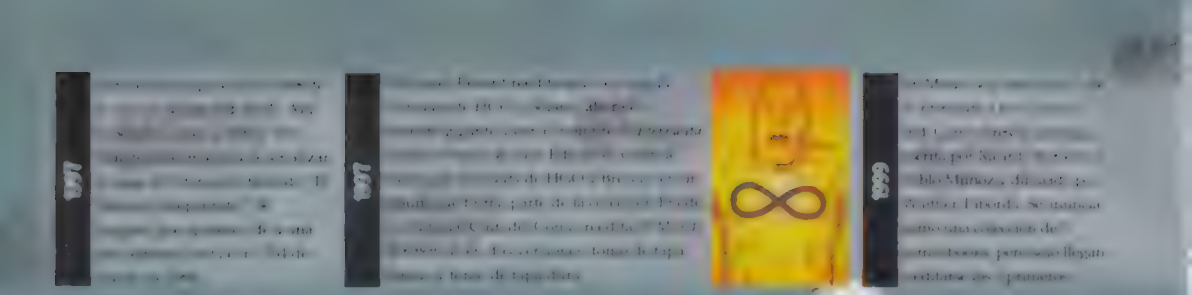
PM: Por charlas que tenía con él. Porque, si bien la figura de Oesterheld en todos estos años creció cada vez más, se hizo más fuerte y se revalorizó todo lo que hizo –incluyendo la segunda parte del Eternauta-, decidí retomar desde el comienzo, volver a los orígenes.

SL: Dejar la parte política como la que tenía el Eternauta "montonero", con el que tuve algunos tironeos con Oesterheld. Porque, si bien yo también estaba contra el régimen militar al igual que gran parte de la población, los guerrilleros eran unos cuantos miles, pero no eran todo el país. Además yo tenía a mi hijo, que también era montonero.

P: Había muchos elementos que, al charlarlo con él y tratando de ser sensible a lo que me decía, condicionaron también hasta donde yo podía llegar con la bajada de línea política.

EL ETERNAUTA ES © DE...

por Javier Hildebrandt



JH: En el guión aparece, aunque de una forma más velada.

PM: Trate de hacerlo a veces de una forma más velada, y otras veces no. Cuando empezamos, estábamos en la época menemista (años '96, '97). La idea era trabajar desde la crítica hacia lo que estaba ocurriendo en ese momento. Yo tenía un montón de anotaciones que no eran precisamente para el Eternauta, con aventuras e ideas, para cuando el necesitara. Este Eternauta último fue una ensalada de varias ideas que yo tenía y que traté de incorporarlas a su aventura. Hasta que salió y lo empezamos a publicar primero en Eura, y después, cuando se destrabó un poco la cuestión legal, en Argentina, en el 2003. Y los tiempos cambiaron mucho... de golpe apareció este tipo que nos sorprendió, Kirchner, y volvió toda la onda de los Montoneros. Nosotros empezamos haciendo la historieta con un sentido, y la realidad nos la modificaba todo el tiempo. Íbamos muy atrás, nos ganaba la realidad.

JH: En cuanto a la extensión de la obra, ¿la Eura les impuso una cantidad periódica de páginas para entregar, o fue una decisión de ustedes?

PM: Fue decisión nuestra, pero ahí influyó mucho, varias veces, el tema de la plata. Había que entregar, y nos matábamos para llenar el paquete del mes. Cuantas más páginas hacíamos, más plata nos daban, y necesitábamos hacer una cantidad, para vivir. Y era matarnos hasta sacarlas como sea. El eje de la historia era Martita, como una especie de hija de desaparecidos, criada por el invasor –en este caso, los Ma-nos-, como podrían ser los milicos, en la realidad. Con una sociedad manipulada por el invasor, y en el medio, el grupo de la resistencia.

SL: Un ensamble que caía justo, porque del momento aquel en que estaban Juan Salvo con su mujer y Martita metidos en la cosmonave, y se dispersaban en el infinito, venía justo a cuento de encajarlo en la comparación de lo que había pasado en la realidad.

PM: Sí, eso es lo que tiene más que ver con el principio de la trama. Después se sigue desarrollando la aventura, con otros objetivos. Como, por ejemplo, conquistar un poco el resto del país (la invasión siempre se había visto en Buenos Aires), y alejarnos un poco de la trama primera.

JH: Por eso se te ocurrió llevar a los personajes para Ushuaia, en un momento.

PM: Claro. Irnos un poco de Buenos Aires.

SL: Yo creo que tiene importancia el hecho de que él sea cordobés, y conoce la vida y los códigos del interior del país. Eso es algo que también aparecía en *El Mundo Arrepentido*. El grupo de muchachos que están en el cerro Uritorco son representantes de distintas actividades, y son todos del interior.

PM: Por eso yo metí vacas y metí muchas cosas. Vamos a reírnos un rato. Mientras estoy dentro, lo vamos a meter. Yo me divertí mucho.

JH: Con tranquilidad, sin acusar el peso del personaje...

PM: No... Porque yo lo que siempre pensé, y lo vengo hablando desde hace años con Solano, conviviendo con él y sabiendo que, económicamente el comic te da

muchos vaivenes- es que un personaje como el Eternauta... es como Batman. No importa si las historias son buenas o malas, van a haber buenísimas y malísimas, pero va a existir un personaje del que Solano va a tener el control, como una franquicia. Yo siempre tuve la sensación de que el Eternauta puede llegar a ser eso, porque es un personaje que ya está aceptado por el público. Además, cada uno se imagina su propio Eternauta. Yo le decía a él, traeté más guionistas y más dibujantes, y que se pongan a laburar con el Eternauta, y vos tenés el control. Hace años que se lo vengo diciendo. Aparte, yo de chico fui lector de todos los superhéroes, cuando largué *Patoruzú*, porque era lo que más llegaba en mi pueblo. Y en la época en que fundó la *Fierro*, el comic se empezó a poner intenso por el lado de los superhéroes, con el Dark Knight de Frank Miller y demás. Y ahí me di cuenta como una franquicia como Batman podía revalorizarse con un buen historietista. Y no hacía nada que antes hubiera otros Batman, que te gusten más o menos: el personaje seguía ahí. Es fuerte y se mantiene. Para mí, el Eternauta tendría que ser así. Alejarse de aquel Eternauta clásico, que es único y cierra en sí mismo, incluso a pesar de la segunda parte –que a mí, particularmente, me encantó. La gente tiene a ese como el Eternauta original y el resto, incluyendo al de Oesterheld de la segunda parte, como historias alternativas.

JH: Es una idea arriesgada, muy pocas veces se intentó en la Argentina generar algo así con un personaje. Por lo general, la historieta nacional es más "de autor".

SL: Vamos a tratar de hacerlo de forma que no sea tan mecanizado, ni estereotipado, con ese estilo frío donde todo pasa por la picadora de carne hollywoodense, y termina siendo todo lo mismo. La intención mía es que se utilice parte de ese criterio como estructura, pero que el contenido de la historia tenga un parentesco, digamos, emotivo, o de sensibilidad con la historia original.

JH: Vuelvo un poco a "El Regreso": algo que noto en la historia –no sé cómo vendrá la mano en el próximo libro- es que hay personajes y situaciones que dan como para que tengan un mayor desarrollo. Por ejemplo, la cuestión de los Manos en el poder, o las figuras de Borges y Lugones. Uno espera que se conozca más de ellos; o qué se cuente qué ocurrió entre el final de la original y el comienzo de esta, cuando se empieza a reconstruir Buenos Aires, y se los lava el cerebro a la población.

PM: Eso íbamos a contarlo antes, pero a medida que pasaba el tiempo y la historia se iba haciendo más larga, me parecía que era mejor dejarlo para el centro de la otra parte, esta última. En esta

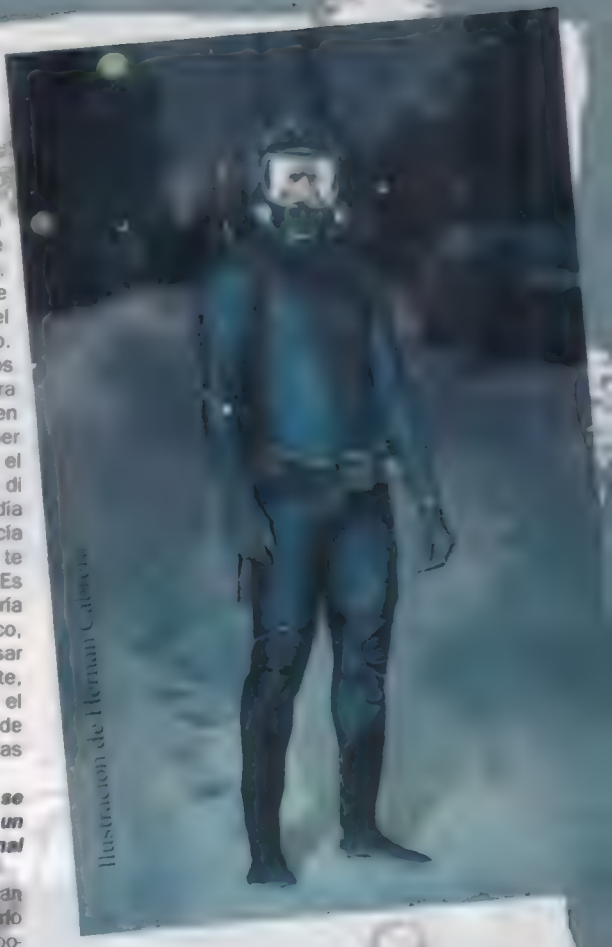


Ilustración de Hernán Cabrera

que estamos preparando hay un viaje en el tiempo de Elena, en donde ella vuelve a ese momento. Pasa que tuvimos que cortar, porque en el medio ocurrieron un montón de cosas.

SL: Con todo esto del cincuentenario del Eternauta hace como dos o tres meses que he tenido que parar, porque me vienen de todos lados a pedirme cosas. Ahora estamos haciendo una historieta para la Biblioteca Nacional. Al director se le ocurrió meterlo a Juan Salvo y a sus amigos defendiendo a la Biblioteca de la invasión extraterrestre. El guión es de Juan Sasturain, que se mandó algo muy gracioso.

JH: ¿Este tercer libro en qué etapa está?

PM: Faltan sesenta páginas, que son las que desarrollan esto que vos planteás. Ya hay hechas 133, y faltan todas esas, que cuentan el origen.

SL: Ahí se cierra eso, y da la oportunidad de empezar una vida nueva de Juan Salvo, con su mujer y su hija, contándoles el sus aventuras.

2005

2005

2007

PM: Si vos cerrás bien la historia y no queda nada muy colgado, da el pie justo para arrancar con cualquier otra cosa.

JH: Y más allá de eso, ¿tienen pensado otros proyectos con el personaje?

PM: Pasa que el Eternauta tiene una parte muy linda, pero también una parte pesada, que tiene que ver con todo el tema legal –que ya adquirió su peso, estamos podridos–, y los límites de toda la historia del viaje del tiempo. Llega un momento en que se satura.

SL: Por una cuestión estilística y psicológica, es mejor cortar acá y darnos un respiro, y dárselo al lector también.

PM: Cuando yo te hablaba antes de que otros continúen con el personaje, es porque el Eternauta ya tiene un público cautivo. Lo pensaba siempre desde lo económico. Es cierto que se lastimaría un poquito el personaje si se convierte en una especie de Batman, porque se desgasta un poco. Pero desde lo económico, a Solano le podría venir bien, y por ahí hay sorpresas. Porque él seguiría pautando la calidad de las historias, como un director de contenidos. Por ahí sale alguno más o menos, que no le guste a todo el mundo –incluso el mío le puede gustar a algunos, y a otros no–, ni va a tener la fuerza de esa primera historia, que es fundacional. Pero a esta altura el personaje ya está instalado, y no lo lastimás fácilmente. Y si se hace bien, –no como *Odio Cósmico*, por ejemplo– el Eternauta se lo banca.

JH: Existe un guión del Eternauta que escribió su hijo Gabriel, que está sin dibujar, ¿no?

PM: Es una historia muy linda. Es fuerte porque mete un Mano hembra. Es interesante pero es fuerte pensando en la idea que uno tiene de los Manos, como seres andróginos y asexuados.

SL: Además hay una historia sentimental entre Juan y esta mina Mano.

JH: ¿Y nunca se le ocurrió dibujarla?

SL: Y, uno siempre se prende... Pero si aparecen un par de muchachos que entiendan de los into, que tengan su propia personalidad, su propio estilo, y se integren bien en el concepto y la idea argumental del personaje, creo que bien podría suceder.

PM: Hay todo un universo que todavía no se explotó, y que tiene que ver con ideas que, si uno las toma aisladas, en el Eternauta original, son muy ricas en sí mismas. Por ejemplo, yo le ofrecí a él hacer pequeñas historias, con tres o cuatro personajes en distintos lugares de la Argentina, que tomarían como eje la nevada mortal. Me había imaginado un preso que, el día que lo iba a salir, nieva. Toda la historia del tipo en aquella Argentina, hasta que sale, nieva, y entonces sabe... para morir bajo la nevada (risas). Y como esa, varias ideas. Contar la historia de otros tipos que luego de la nevada, se organizan en distintos lugares de la ciudad. Porque *El Eternauta* solo toma la visión subjetiva de Juan, pero hay un montón de sobrevivientes y un montón de cosas que pasaron en ese momento. Dirte al pedo de los Manos, y hablar sobre ellos, cómo los invadieron y les implantaron la glándula del terror. Son cosas que no hice, y las dejo para el futuro. Uno se acota a propósito para que todo eso quede en el imaginario potencial de otros guionistas (**JH** ☑

50 CON EL ETERNAUTA, 30 SIN OESTERHELD

por Javier Hildebrandt

imaginarias de la revista *Hora Cero Semanal*. Entre otras cosas, hay una que transporta nuestro Oesterheld en la cresta de una ola gigante y otra en la que aparece [illegible] en Salamanca, en el Ciudad de Buenos Aires.

HISTORIAS TRISTES: "NI UN ASOMO DE ESPERANZA. NO ES UNA FRASE FACTISTA, ES UNA SÍNTESIS DE ESTAS HISTORIAS"

de Gabriel & Francisco Solano López

ANA: "UNA HISTORIA QUE HABLA DE DICTADURA, REPRESIÓN, VALOR DE LA VIDA HUMANA Y VACÍO EXISTENCIAL"

CONSÍGALOS EN COMICERÍAS, LIBRERÍAS Y LOCALES ARGENTINOS O EN WWW.[illegible].COM.AR

EL MEJOR PORTAL ARGENTINO DE HISTORIETAS EN INTERNET

PORTALCOMIC

Historietas para todos

GALERIAS de GUIONISTAS y DIBUJANTES
FICHAS de PERSONAJES
REPORTAJES • CHAT
FOROS de OPINION
COLUMNAS • CLASIFICADOS
HISTORIETAS On-Line • CORREO
WALLPAPERS • RESEÑAS
ENLACES • SITIOS RECOMENDADOS
CARTELERA de eventos • NOTICIAS
INFORMES • CONCURSOS
...y mucho más!

WWW.PORTALCOMIC.COM

CUANDO A PRINCIPIOS DE LOS 90 SE PUBLICO EN OCCIDENTE LA MARAVILLOSA PINEAPPLE ARMY, NO FUIMOS POCOS LOS QUE LEVANTAMOS UN CEJITA Y DIJIMOS "UIA, MIRA A ESTE DIBUJANTE, COMO LA DESCOSE". ESE DIBUJANTE EVOLUCIONO HASTA CONVERTIRSE EN AUTOR INTEGRAL Y ESE AUTOR INTEGRAL ASCENDIO A UN STATUS DE GROSSO ENTRE LOS GROSSOS CON UNA SERIE EXTENSA, ESTREMECEDORA Y DIFICIL DE SUPERAR. ESTA ES LA OBRA MAESTRA DEL MAESTRO NAOKI URASAWA. ESTO ES

Por Andrea Vega

MONSTER

Uno de los artistas más versátiles en el mundo del manga contemporáneo es el guionista y dibujante Naoki Urasawa. Aunque hoy es un autor de culto en Asia y Europa, es probable que su nombre no les suene conocido, su trabajo no suele contar con el apoyo de merchandising o productos paralelos como series de animación, videojuegos o cartas coleccionables. Sus obras se han abierto paso entre el publico de aquellas tierras hace ya mas de 15 anos, por merito propio, sin embargo, recién en 2006 pudimos presenciar la primera publicación oficial de una de sus obras de este lado del Atlantico. Viz, la editorial en cuestion, adquirio los derechos de la obra que marcaria la gran consagración del autor: se trata de *Monster*, un impactante thriller en 18 tomos. Este manga se convirtió en un best seller absoluto desde que empezó a serializarse en 1994 hasta su finalización en 2001, y se codeó en las listas de ventas con verdaderos pesos pesado como *Rurouni Kenshin* o *Card Captor Sakura*. Además, *Monster* se hizo con el prestigioso Premio Cultural Osamu Tezuka en 1999, entre muchos otros galardones que cosechó. Más tarde, Urasawa lanzaba *Another Monster*, un libro suplementario detallando los eventos del manga desde el punto de vista de un reportero de investigación, publicado por Shogakukan en 2002.

EL MANGA

Monster comienza en 1986 y cuenta la historia de Kenzo Tenma, un neurocirujano japonés que se encuentra trabajando en un hospital en Dusseldorf, Alemania. Su gran habilidad como cirujano no solo ha atraido la atencion del director del hospital, sino que tambien ha resultado en un compromiso de matrimonio con la hermosa Eva, hija del director. Su futuro es tan promisorio que muchos especulan que Tenma está destinado a convertirse en el proximo jefe de neurocirugía.

Su suerte cambia cuando una noche recibe un caso de urgencia: un nino que ingresa al hospital con una bala en el cerebro, y su hermana gemela en estado de shock. Tenma se dispone a operar al nino, convencido de que, debido a la inoperancia de algunos de sus colegas, él es el único que puede salvarle la vida. Pero entonces el alcalde de la ciudad también ingresa al hospital, en estado crítico, y Tenma recibe una orden del director de ocuparse de la operación del alcalde, ya que este habia prometido una gran ayuda financiera para el hospital, y dejar la del niño en manos de otro medico. Tenma se rehusa a seguir las órdenes de su superior por cuestiones eticas, alegando que el nino habia llegado primero y que todas las vidas valen lo mismo. Como resultado le salva la vida al nino, pero el alcalde muere en el quirofano. Como castigo, el

director le quita su puesto en el hospital, Eva lo rechaza -le devuelve su anillo de compromiso-, y toda posibilidad de ser ascendido en el futuro le es negada. Sin embargo, Tenma es capaz de lidiar con todo esto porque conserva su convicción de que hizo lo correcto. Poco después, el director y dos de sus aliados políticos son asesinados; esa misma noche, los gemelos escapan del hospital y no se vuelve a saber de ellos.

Nueve años después, Tenma inesperadamente se encuentra con Johan Liebheart, el niño cuya vida había salvado aquella noche. Luego de darle las gracias, Johan le confiesa que él asesinó a sus superiores, y que es además el autor de muchos otros homicidios no resueltos, y que lo dejará vivir como señal de agradecimiento por salvarle la vida de niño. Desde entonces, con el peso de la responsabilidad sobre sus espaldas, Tenma abandonará su carrera como médico para intentar detener a Johan –el "monstruo" al que hace alusión el título-. Así, la historia avanza alrededor de la investigación y recopilación de pistas para descubrir el paradero, el pasado y las motivaciones de Johan. Al mismo tiempo, el doctor se verá obligado a huir de la policía, ya que evidencias circunstanciales lo relacionan a él con los crímenes.

Una sola decisión, tomada con la mejor de las intenciones, funciona como catalizador de los eventos que siguen. El Dr. Tenma desafía la vieja noción de que las instituciones existen para el beneficio de los poderosos. Durante la serie también se tratan temas como la intolerancia y el elitismo, particularmente al observar los manejos internos del hospital. Otra de las ideas importantes que se desprenden es si realmente todas las vidas valen lo mismo; si la vida de un asesino dependiera de vos, ¿sería más ético salvarlo o dejarlo morir para salvar otras vidas? Y considerando que muchos de los personajes han sido afectados física o emocionalmente y buscan ese algo que pueda salvarlos, la redención y el perdón se convierten en los temas más prominentes. La pregunta es, ¿puede existir tal cosa como la redención aún para alguien que ha cometido los más atroces crímenes?

URASAWA, UN MONSTRUO

Si hay un aspecto que realmente distingue a Urasawa de muchos de sus contemporáneos es su arte, el cual no tiene nada que ver con el cliché del manga, con ojos grandes y dibujos estilizados. Es en este aspecto donde podemos afirmar que existe un antes y después de *Monster*: aún sin contar con la elaboración de artistas como Katsuhiro Otomo o Masamune Shirow, es en esta obra donde su dibujo se enriquece notablemente, tanto por el detalle que imprime a los fondos como en la extensa galería de rostros humanos únicos. Es detallista cuando debe serlo, pero siempre con un dibujo limpio, muy claro.

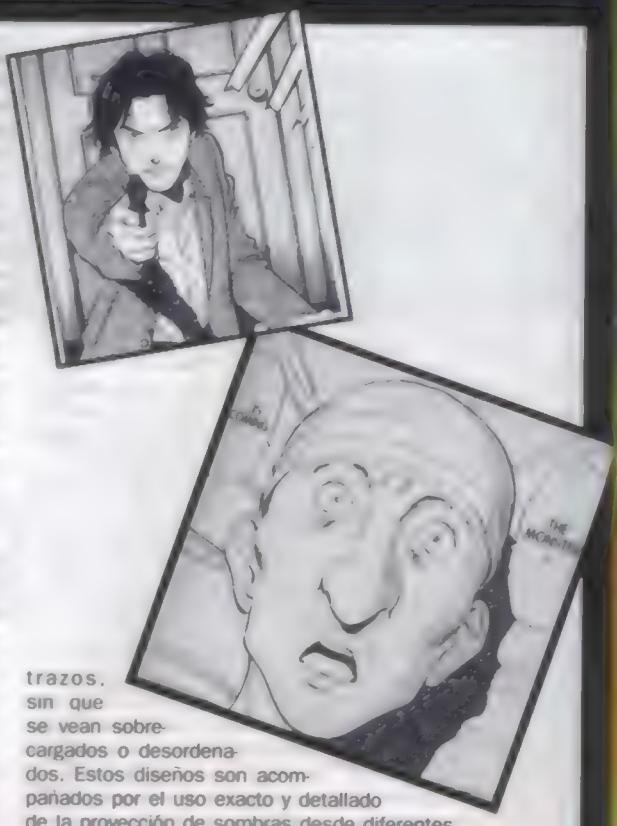
Pero sin duda sus páginas son más placenteras por su habilidad narrativa que por el dibujo en sí. Urasawa posee una narrativa que podríamos calificar como cinematográfica, tanto por el poderoso ritmo impreso a la obra como por la ilusión de realidad que es capaz de crear. Dicho ritmo se basa en dos elementos fundamentales. Por un lado, está el llamativo gusto del autor por el efecto zoom para subrayar el valor dramático de las sorpresas que va develando. Por otro lado está su dominio de los cliffhangers. De hecho, el uso de este recurso se ha convertido en su marca registrada. En esta obra en particular, Urasawa puede pasarse varios capítulos dejando que la tensión se acumule; una página completa puede estar dedicada a mostrar un personaje fuera de la escena del crimen, una página completa dedicada nada más que a observar detenidamente el picaporte de una puerta que conduce a una escena aterradora. Así el autor demuestra que sabe detener el paso o acelerar en el momento justo.

FERIA DE MONSTRUOS

Otro de los grandes aciertos de *Monster* es la galería de personajes secundarios: hay muchos, variados y muy buenos. El guión es sobresaliente, básicamente por la capacidad de Urasawa para contarnos una trama principal muy buena y compleja, y además añadir pequeñas historias que le suceden a Tenma o a otros personajes en la búsqueda de Johan. Estas pequeñas historias no sólo encajan en el thriller principal, sino que además tocan muchos temas distintos, que tienen que ver con la moral o problemas sociales de nuestra época: los médicos rurales, huérfanos, consecuencias de guerras, el racismo... Es en estas historias donde Urasawa dota de mucha profundidad a los numerosos personajes secundarios que se dan cita en *Monster*. Mientras que en otros comics los personajes secundarios aparecen brevemente para hacer algo concreto y nada más, aquí el autor te los presenta antes; así, cuando finalmente se cruzan con la trama principal, ya los conocés bien y podés conectarte mejor con la historia. Es así que ninguno es secundario en el sentido estricto de la palabra; todos adquieren, tarde o temprano, un rol importante en la trama.

Pero de todos los personajes el mejor es, sin duda, el villano; no sería descabellado afirmar que probablemente es el mejor que jamás hemos visto. Pero quizás darle el nombre de "villano" es simplificar las cosas demasiado. Según el propio autor, en casi todas las películas y novelas de terror psicológico, el asesino suele tener una personalidad muy simple; y de ese modo, la obra, como un todo, se resiente. Por eso se propuso hacer cuanto pudiera por darle a Johan mucha profundidad. En contraste con el nombre de la serie, Johan podría considerarse la perfección personificada: es un joven atractivo, encantador e inteligente.

Explotando a aquellos que han sufrido algún tipo de daño psicológico, puede ser un sanador o un manipulador de sangre fría. Urasawa lo mantiene fuera de escena la mayor parte del tiempo durante el transcurso de la historia: aún así, su presencia se siente en todo momento, lo que lo convierte en un personaje tan perturbador como intrigante. El acercamiento a su carácter depravado es sutil: sus crueldades no son reveladas a través de diálogos coronados por una risa maniaca, actos explícitos de sadismo, o una furia asesina, sino a través del testimonio de aquellos que de una forma u otra se relacionaron con él, y que evidentemente le tienen terror. De ese modo sus apariciones en escena -cuando ocurren- resultan aún más impactantes. Al mismo tiempo, el autor proporciona ciertos detalles que pueden llevarnos quizás no a justificarlo, pero sí a comprenderlo un poco más, como los oscuros y dolorosos secretos que rodean su infancia en un orfanato de Alemania Oriental.



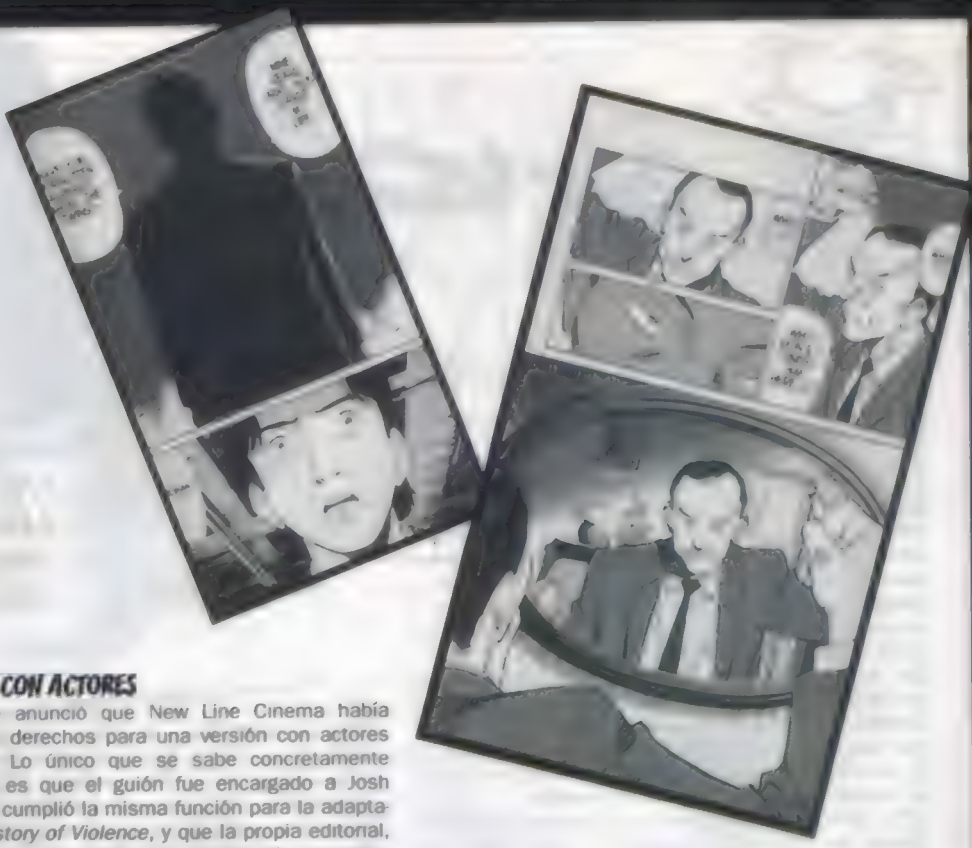
LA ADAPTACIÓN AL ANIME

La versión animada a cargo de Madhouse comenzó su emisión en las pantallas niponas en 2004, y llegó a completar 74 episodios en septiembre de 2005. La misma es una fiel adaptación de la historia, a tal punto que el manga está recreado prácticamente escena por escena. Las sutiles diferencias incluyen ocasionales agregados en los diálogos y un reordenamiento de ciertas escenas.

Resulta llamativo el hecho de que la historia de Urasawa haya llegado a ser animada en su totalidad y sin alteraciones significativas. Fue gracias al trabajo de dirección del maestro Masayuki Kojima que pudo trasladarse a la pantalla de forma apropiada el drama y el suspenso del original. Kojima desafía los esquemas tradicionales de la narrativa al moverse entre varios hilos argumentales y explorar las diversas motivaciones de manera admirable. También se toma el tiempo necesario para construir la trama y la atmósfera; de hecho, la historia comienza a tomar vuelo recién a partir del episodio 11 o 12. Kojima además demuestra saber cómo interpretar a las docenas de personajes interesantes salidos de la imaginación del autor y los recrea gloriosamente en la animación, caso del inspector Lunge y su teclado invisible que siempre resulta fascinante de observar.

Hablando de la producción en sí, Madhouse era definitivamente la mejor opción. *Monster* no es solamente una serie compleja, sino también espléndida desde lo estético. Los diseños adaptados de los personajes están muy bien logrados; la mayoría de las veces, el detalle de las líneas en los diseños es exquisito, y al mismo tiempo, eficiente en cuanto al número de trazos, sin que se vean sobrecargados o desordenados. Estos diseños son acompañados por el uso exacto y detallado de la proyección de sombras desde diferentes fuentes de luz, lo que es coronado por el habilidoso uso que hace Madhouse del claroscuro, logrando así intensidad dramática y la ilusión de un espacio físico real donde los personajes pueden moverse e interactuar.

Existe el dato certero de una compañía norteamericana que tenía intenciones de entrar en el negocio de las licencias de animé el año pasado y quería hacer de *Monster* su primera adquisición, pero no pudo costear la inversión. Así que es posible que la versión animada aún no haya sido licenciada simplemente porque es demasiado cara para la mayoría de los distribuidores. Aún así, es casi una certeza que llegará eventualmente a los Estados Unidos, gracias al respaldo de la publicación del manga y el proyecto de la versión con actores; y éste suele ser el paso previo para el arribo a Latinoamérica. Mientras tanto podemos matar la ansiedad gracias al impagable trabajo de nuestros queridos fansubs.



LA VERSION CON ACTORES

En 2005 se anunció que New Line Cinema había adquirido los derechos para una versión con actores de Monster. Lo único que se sabe concretamente hasta ahora es que el guión fue encargado a Josh Olson, quien cumplió la misma función para la adaptación de *A History of Violence*, y que la propia editorial, Shogakukan, se encargaría de la producción ejecutiva. Como siempre sucede en estos casos, el temor a cambios innecesarios o a decisiones absurdas en el casting no tardó en instalarse entre los fans. Más allá de que estos temores sean infundados o no, lo cierto es que no es fácil hacerle justicia a esta serie.

Curiosamente, el silencio absoluto rodea a este proyecto por estos días. Algunas fuentes reportan que el estudio estaría teniendo dificultad con el casting del rol principal (el del doctor Tenma), y que incluso estaría considerando cambiar al personaje de un médico japonés a uno caucásico. Si dicho cambio se produce, no hace falta decir que seguramente provocarán la ira de los fans (humilde servidora entre ellos). En fin, sólo resta esperar y ver qué pasa. Crucemos los dedos para que todo llegue a buen puerto.

CONCLUSION

Monster es definitivamente una de las obras imprescindibles de la historieta contemporánea. Probablemente la gran ventaja sobre otras obras emblemáticas del manga sea el hecho de que posee un atractivo universal y no está poblada de elementos culturales que resulten ajenos a alguien que no acostumbra leer manga. La historia tiene una gran carga emocional, y logra ser compleja y profunda sin que todo se vuelva demasiado bizarro o incomprensible. Si alguna vez se topan con el "monstruo" (en cualquiera de sus versiones), no dejen de prestarle un poco de atención. Puedo garantizarles que será un viaje que no olvidarán jamás ☑

RALF KÖNIG

Primera aparición
Soest (Westfalia – Alemania), 8 de agosto de 1960.
Debut profesional
El Hombre Nuevo (Der Bewegte Mann, 1987).

Historia Desde muy temprana edad –y para escándalo de sus padres- el pequeño König sienta bien en claro cuáles serán sus pasiones para toda la vida: el dibujo y los hombres. Según él mismo lo cuenta, los cuadernos de su infancia aún conservan los trazos de machos fornidos y robustos, en escenas de inconfundible carácter sexual. En 1981 ingresa a la Academia Nacional de Arte de Düsseldorf en busca de perfeccionar su estilo, mientras para ganarse la vida se desempeña como transformista en distintos clubes nocturnos de la ciudad. Una fractura en el dedo gordo de un pie lo obliga a permanecer alejado de los escenarios y es lo que, finalmente, lo convence de dedicarle todas sus energías al dibujo y la historieta.

En 1979 comienza a publicar sus primeros comics en el fanzine *Zomix*, y en la revista de la comunidad gay *Rosa Flieder*. Pero su primer éxito llega en 1987 con la novela gráfica *El Hombre Nuevo* (Der Bewegte Mann) -luego rebautizada como *El Hombre Deseado*-, donde König sienta las bases de su estilo desenfadado, inteligente y divertido, de trazo simple, sazonado con acertadas críticas a la sociedad heterosexual y escenas de sexo explícito. El protagonista es Alex, un joven que, luego de discutir con su novia, termina yéndose a vivir con el gay Norbert y su legión de "amigos", que le depararán más de una situación embarazosa. Esta delirante comedia de enredos resulta muy exitosa –incluso fuera del ámbito homosexual, como luego ocurriría con el resto de sus obras- y genera una secuela al año siguiente, *Pretty Baby*, en donde Axel se sumerge nuevamente en el mundo gay, pero ahora en compañía de su pequeño hijo. En el '87 también publica *Lisistrata*, una muy libre adaptación del clásico de Aristófanes, donde un homosexual empieza a difundir sus gustos en el medio de una huelga de sexo levantada por las mujeres griegas.

Su siguiente trabajo –quizás, el más popular- llega en 1989, con *El Condón Asesino* (Kondom des Grauens). Aquí, König se vale de los elementos clásicos del policial negro para contar las andanzas del inspector Luigi Macarroni en su búsqueda del "condón asesino": un preservativo mutante que se dedica a morder los miembros viriles de aquellos ingenuos que le encomiendan su protección. Esta historieta –una de los pocas que incluye una trama ajena a la comedia de situación- lleva a su autor a la cima del éxito, y lo obliga a realizar una secuela menos lograda, *El Retorno del Condón Asesino* (Bis auf die Knochen), en 1990. Para ese entonces, sus historias cortas ya se habían recopilado, bajo el nombre de *Beach Boys*.

Los primeros años de la década del '90 encuentran a König en plena producción, siempre en el campo de la novela gráfica, con títulos como *La Noche más Loca* (Safere Zeiten, 1989), donde aborda, de forma muy particular, la problemática del SIDA; *Corazones Calientes* (Heiße Herzen, 1990); *Fiesta de Mariquitas* (Sylvester-Tuntenball, 1991) y la super-explícita *Huevos de Toro* (Bullenklöten, 1992), protagonizada por el español Ramón, objeto de deseo de todos los gays alemanes. Además, se da el gusto de hacer una temprana autobiografía, denominada *Con la Mano Izquierda* (...Und das Mit Links!, 1993), donde saca a relucir la verdad detrás de todas las historias sobre su vida imaginadas por sus lectores. También en el '93 comienzan los avatares de *Conrad & Paul*, la pareja gay que atraviesa infinidad de conflictos, en historias recopiladas en cuatro volúmenes.

A mediados de la década, la muerte por SIDA de varios de sus amigos produce un impacto muy grande en el autor, quien deja de dibujar por unos años, para volver con un estilo algo más maduro. De esta época es *Yago* (1998), otra adaptación libre, esta vez del relato de Shakespeare.

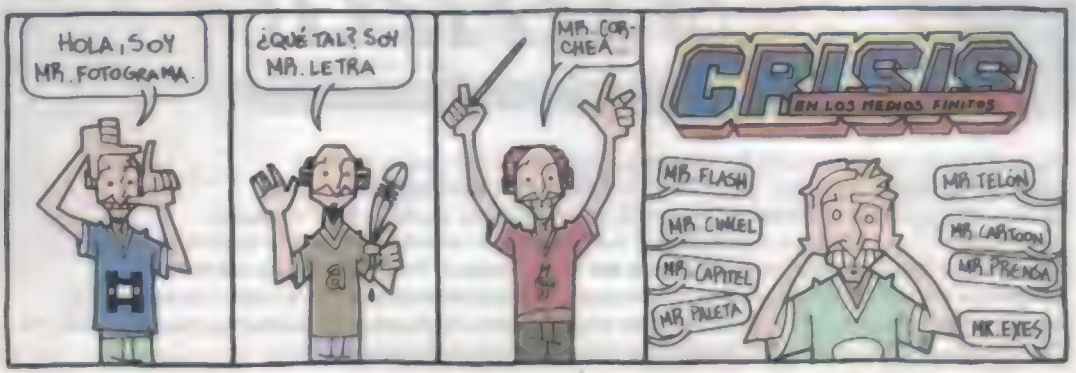
En el 2004 aparece *Como Conejos* (Wie die Karnickel), primera historieta de König protagonizada por un heterosexual –pero sólo para satirizarlo, obviamente- y ganadora del mejor guión en el Festival de Angoulême 2005; y una nueva serie de aventuras protagonizadas por *Roy & Al*, dos perros gay que cada vez se parecen más a sus amos.

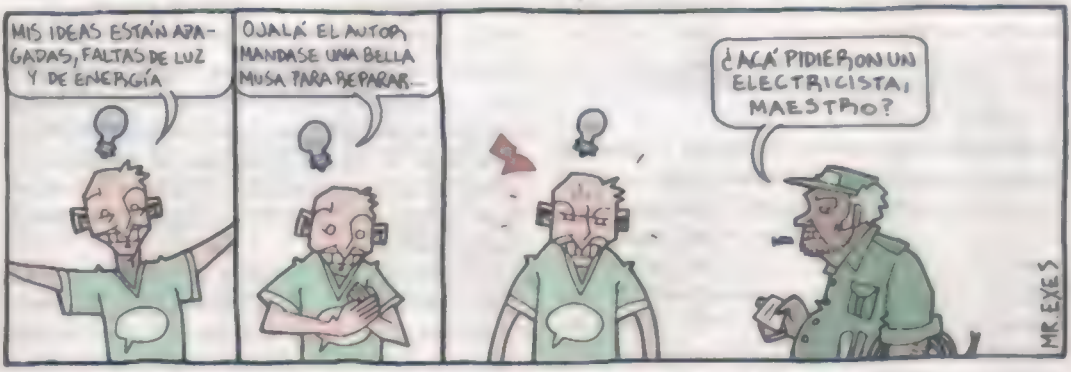
Luego de 20 años de carrera profesional, y con varias de sus obras llevadas al cine con gran éxito (*El Hombre Deseado* –unión de *El Hombre Nuevo* y *Pretty Baby*- en 1993; *El Condón Asesino* en 1996; *Lisistrata* y *Como Conejos* en 2002), Ralf König ha logrado plantarse como uno de los referentes del humor gráfico alemán, y traspasar la barrera de los prejuicios –que, queramos o no, siempre están- con una obra picaresca y adulta, no exenta de reflexión, apta para cualquier persona con ganas de divertirse. (**Javier Hildebrandt**)

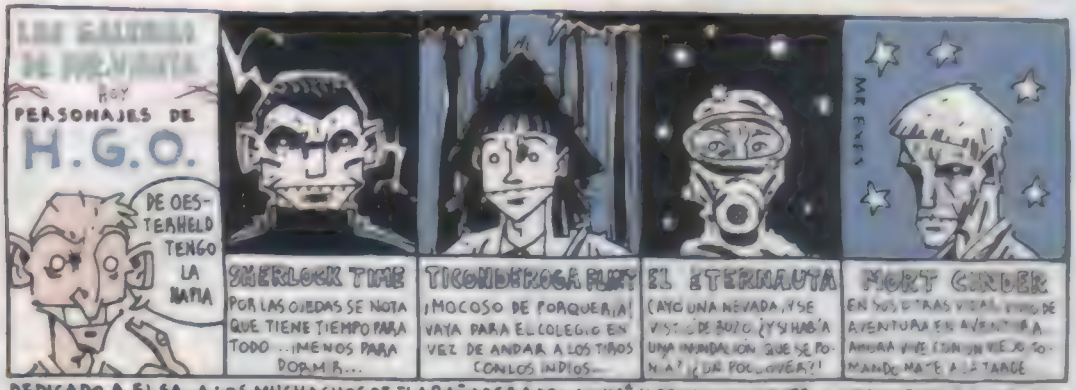
DIJO KÖNIG: "No leo demasiado comic, me influencia más el cine. De pequeño me interesó como una forma de contar historias y la influencia más clara de este mundo es la de Claire Bretécher, que fue la primera que me mostró que se podían contar historias de la vida cotidiana. Porque hasta entonces yo hacía historias de bárbaros con espadas y todo eso".

MR. VIÑETA ®

Por MR EXES

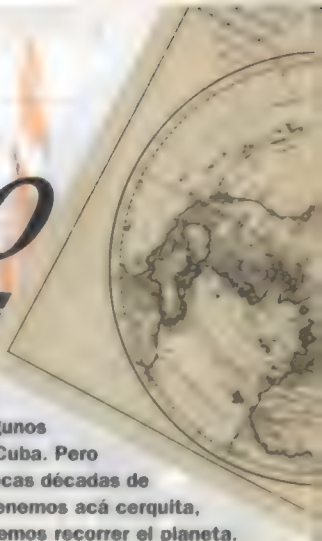



MIS IDEAS ESTÁN APAGADAS, FALTAS DE LUZ Y DE ENERGÍA
OJALÁ EL AUTOR MANDASE UNA BELLA MUSA PARA REPARAR...
¿ACÁ PIDIERON UN ELECTRICISTA, MAESTRO?
MR. EXES


HOY PERSONAJES DE H.G.O.
DE OESTERHELD TENGO LA MAFIA
SHERLOCK TIME
POR LAS OJEDAS SE NOTA QUE TIENE TIEMPO PARA TODO ...¡MENOS PARA DORMIR...
TICONDEROGA FURY
¡MOCOSO DE PORQUERÍA! VAYA PARA EL COLEGIO EN VEZ DE ANDAR A LOS TIROS CON LOS INDIOS...
EL ETERNAUTA
CAYÓ UNA NEVADA, Y SE VISTIÓ DE BOZO ¿Y SI HABÍA UNA INUNDACIÓN QUE SE PONÍA? ¿DE POLOVERA?!
MORT CINDER
EN SUS OTRAS VIDAS, FUE DE AVENTURA EN AVENTURA. AHORA VIVE CON UN VIEJO SOMNÍFERO LLAMADO MATE A LA TARDE
MR. EXES

DEDICADO A ELSA, A LOS MUCHACHOS DE "LA BAÑADERA DEL COMIC", Y PRINCIPALMENTE A OESTERHELD Y A TODOS AQUELLOS QUE SE LA JUGARON Y SE LA JUEGAN POR LA HISTORIETA ARGENTINA... ¡AVANT!

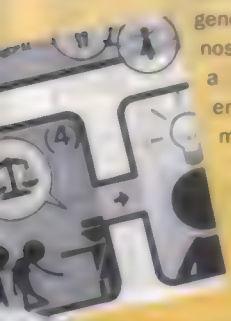
Vuelta al Mundo



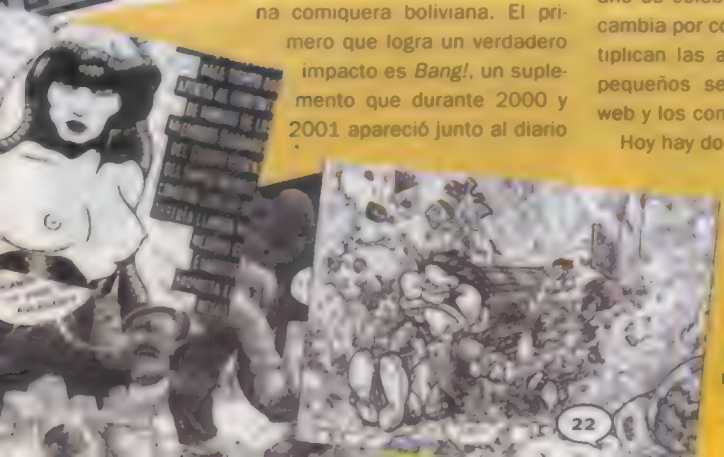
Por lo general, cuando se habla de "historieta latinoamericana", en realidad se habla de historieta argentina. Los más avezados podrán citar algunos hitos del Noveno Arte gestados en Brasil, y no faltará quien destaque algunas obras o algunos autores surgidos en México, Uruguay, Chile y -con muy buena voluntad- Paraguay, o Cuba. Pero nos falta un país que vienen remando de atrás con fuerza, donde la historieta tiene pocas décadas de tradición, y aún así logra exhibir un nivel de madurez y de calidad sorprendente. Lo tenemos acá cerquita, así que es un buen punto de partida para esta nueva sección con la que nos proponemos recorrer el planeta. Provistos de acetazolamida (para combatir el apunamiento) nos vamos a descubrir

La HISTORIETA en BOLIVIA

La aparición de la historieta en Bolivia, si hablamos de una producción sostenida y profesional, se da en forma tardía, ya en la década del '60 del siglo pasado. Por supuesto antes de esas fechas habían proliferado la caricatura política y el humor gráfico, pero para que la producción de historietas madurara y se afianzara hizo falta esperar a 1960, cuando los dibujantes Pepe Luque y Rulo Vali lanzan la revista satírica *Cascabel*, basada en el humor político, pero con espacio para el desarrollo (a lo largo de once años y 123 números) de toda una generación de historietistas bolivianos. El golpe militar de 1971 puso fin a la aventura de *Cascabel* y desde entonces la historieta se volvió marginal y esporádica.



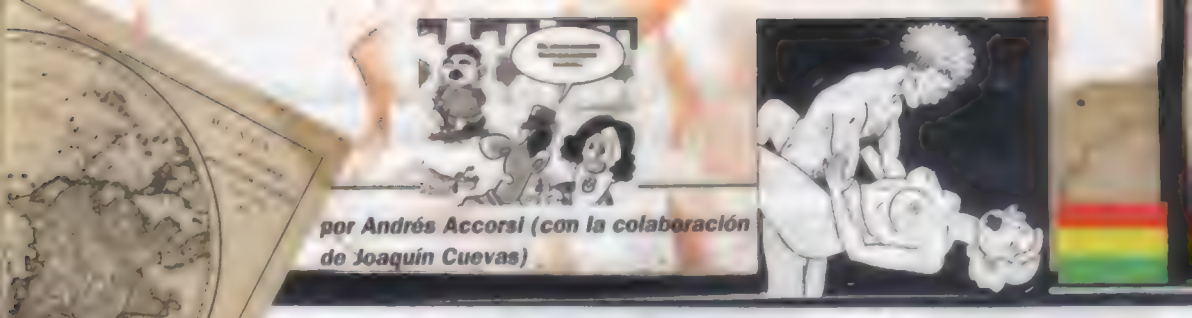
Pero en la década del '90, los fans de la historieta comienzan a reunirse y, desde las profundidades del under, empiezan a surgir proyectos que revitalizan la escena comiquera boliviana. El primero que logra un verdadero impacto es *Bang!*, un suplemento que durante 2000 y 2001 apareció junto al diario católico *Presencia*. *Bang!* logra nuclear a profesionales de primera línea y a varios de los aficionados que habían protagonizado importantes experiencias en el under de los '90 y que aquí se convierten en referentes de una nueva historieta boliviana, no exenta de la influencia de la historieta argentina, japonesa y estadounidense.



El siguiente hito se produce en 2002, cuando el historietista cubano-boliviano Frank Arbelo funda la revista *Crash!*, que aún hoy se publica con un nivel de calidad que no tiene nada que envidiarle a las grandes antologías de comic para adultos a nivel mundial. En sus páginas conviven los mejores autores de Bolivia, pero también hay material de autores argentinos, peruanos, chilenos, brasileños, españoles y franceses. Arbelo también coordina la pata boliviana de la editorial ABC (Argentina, Bolivia, Chile) que publica la excelente antología *SudaMeryK!*, en la que seguramente habrás descubierto a bestias del comic boliviano como Alejandro Salazar, el propio Arbelo o Joaquín Cuevas.

Y en 2003, a partir de la primera edición del impresionante festival Viñetas con Altura (que desde ese año se celebra anualmente en la ciudad de La Paz), cambia por completo el tablero del panorama: se multiplican las agrupaciones de fans, los fanzines, los pequeños sellos editores, las publicaciones en la web y los comercios especializados.

Hoy hay dos comiquerías en La Paz (donde además funciona una biblioteca especializada), una en Santa Cruz de la Sierra (que desde Abril tiene también su biblioteca) y dos en Cochabamba. Hay una distribuidora de alcance nacional y varios clubes de fans, que se agrupan para hacer pedidos al exterior para sus miembros, entre los que se destaca



por Andrés Accorsi (con la colaboración de Joaquín Cuevas)

ComicClub, con sede en La Paz.

En los kioscos, sin embargo, todavía es poca la presencia de la historieta. Se consiguen *Condorito*, *Patoruzú*, *Isidoro* y algunas ediciones de Vid, Panini o Sticker Design de los comics de Marvel y DC, pero en forma esporádica. Olvidate de tener muchos números seguidos de una misma colección. También podés encontrar libritos de *Mafalda* y algunos saldos de Editorial Columba, pero no mucho más.

Mucho más interesante es acceder a la producción local, que se caracteriza por los proyectos de poca tirada y periodicidad errática, pero con autores que hacen gala de una enorme libertad creativa y de estilos absolutamente personales. Además de la fundamental *Crash!*, se publican actualmente *El Gringo Muerto* (zarpada, mal), *El Trazo*, *MiNomine*, *Tofu*, *Damocles*, *Axcido* (todas en La Paz), *El Chulupi Rrrojo* y *El Clan* (en Cochabamba), *Salamantra y Comicomano* (en Santa Cruz). La movida under tiene entre sus combatientes de toner y fotocopiadora a El Fanzineroso, Divino Golfo y Soccer Boy, que se edita en la ciudad de El Alto.

Por supuesto, también hay lugar para los historietistas, ilustradores y humoristas gráficos bolivianos en los diarios y en las revistas de actualidad o infantiles. En total, unos 20 medios gráficos reciben las colaboraciones de unos 25 autores abocados a la producción de historietas y chistes para el circuito extra-comiquero.

Aún hoy, en Bolivia no es fácil conseguir manga en castellano. Los fans agrupados en los distintos clubes importan en grandes cantidades ediciones argentinas, mexicanas y españolas y, obviamente, los comercios especializados también las ofrecen pero a precios más altos. Este circuito de fans organizados genera además eventos centrados en el manga y animé en forma mensual o -a lo sumo- bimestral y logran reunir a unos 4.500 asistentes en cada uno de estos encuentros.

Pero si hablamos de eventos power, sin duda el que encabeza el ranking es el Encuentro Internacional de Historietas "Viñetas con Altura", que ya lleva seis ediciones consecutivas y que convoca a unos 8000 asistentes en apenas una semana. "Viñetas con Altura", además, le permite al aficionado boliviano conocer personalmente a los más destacados autores de Francia, España, Italia, Argentina y varios países más, a través de una enorme variedad de actividades culturales, a las que se suma un excelente sector comercial que alienta y estimula a la pujante producción local. Un verdadero ejemplo a nivel continental.

Así es como, lejos de aspirar a la masividad o a convertirse en una industria que mueva millones, hoy en Bolivia la historieta vive un período de expansión y de gran madurez en la propuesta creativa. Todo esto sustentado por los propios aficionados que, cuando no había nada, hicieron causa común y trabajaron duro para generar movidas (chiquitas, medianas, grandes) que sumadas y potenciadas dan por resultado un mercadito sano, próspero y poco contaminado por la boñiga hiper-comercial hecha por kilo. Hoy, más que nunca, es un gran momento para descubrir la historieta boliviana ☑

INFINITOS MUÑECOS, INFINITOS COMICS, INFINITAS SERIES ANIMADAS, UN MONTON DE CONTINUIDADES DISTINTAS E IRRECONCILIABLES... LO UNICO SENCILLO QUE TENIA ESTE UNIVERSO ERA QUE HABIA UNA SOLA PELICULA. BUENO, AHORA HAY DOS. ENTERATE DE DONDE VIENEN, A DONDE VAN Y EN QUE PUEDEN LLEGAR A TRANSFORMARSE ESTE AÑO LOS SIEMPRE SORPRENDENTES

TRANSFORMERS

por Sebastian Ballesteros

AUTOBOTS, TRANSFORMENSE Y VENDAN

La historia de los Transformers comienza en el año 1984, gracias a un sobrante de robots japoneses y la idea crear una serie de animación que sirviera como publicidad para venderlos. Los guionistas y dibujantes del estudio de animación de la Marvel aceptaron el desafío y así, a partir de unos muñecos, nació un universo.

La historia mas cosmica comienza de otra manera y hace cuatro millones de años: una nave que lleva a los heroicos Autobots (en combate con los malvados Decepticons), cae a la Tierra en un volcán y queda ahí hasta la "actualidad". Ambas razas de robots pueden transformarse en armas y vehículos y son originarias del planeta Cybertron. Al despertar, ya pasados esos millones de años y gracias a una erupción volcánica, la computadora de la nave adapta los cuerpos de los robots que ahora pueden convertirse en vehículos

terrestres. Es así como la guerra civil entre ambos bandos se traslada a la Tierra con los seres humanos metidos en el medio.

La serie tiene tres temporadas y duró desde el '84 hasta el '87. La primera es extremadamente terrestre y dura trece episodios. Para que la serie llegara a ser sindicada (esa política americana de un mínimo de 65 episodios para ser repetida forever) la segunda temporada tiene 49 más. Acá es donde nos damos todos los gustos: aparecen varios subgrupos de robots (Aerialbots, Stunticons) que logran titánicas batallas al unirse en un robot gigante (como Devastator en la primera), los personajes se multiplican y vemos mucho más de Cyberton, su historia y prehistoria. Finalmente, la temporada "cierra" de forma oficial con una película de 1986 que la rompe en todos los niveles, tiene una animación de la puta madre y es el último film donde trabaja Orson Welles.

Y se viene una tercera temporada con todo un nuevo cast salido de la peli, totalmente en otro sentido, casi nada de la Tierra, mucho Cybertron y más aliens y más machaca y más oscura, con los líderes Rodimus Prime y Galvatron ahora al frente de la guerra autobot. Finalmente, se llega a una relativa paz con el regreso de Optimus Prime y la serie termina en 1987. ¿O no?

VARIOS BONUS TRACKS

The Rebirth (3 episodios) podría considerarse el epílogo oficial de la serie, o un mini intento de realizar una cuarta temporada. La historia presenta a los Headmasters (robots con humanos del planeta Nebulan como cabeza y piloto) y a los Targetmasters, estos con nebulanos como armas. Presenta una importante cantidad de nuevos personajes y huele a avechucheo para vender robots, pero mal.

Otra cosa muy extraña es una quinta temporada armada con secuencias de las sagas importantes de la serie original (y la peli) con separadores a cargo de un Optimus con tecnología de cuadro a cuadro y un títere, que le cuenta a un niño la historia de los autobots. Sí, eran las drogas de los ochentas...

Hay más. Takara, la empresa japonesa que manejaba la producción de Transformers en el Oriente, produce una serie de 35 capítulos, *Headmasters*, donde arma su propia continuidad. De todas formas, tiene momentos de maravillosa animación y hasta un duelo donde Soundwave y Blaster se matan el uno al otro. Es muuuuy oriental en su narrativa y si bien usa muchos personajes nuevos, aprovecha a los del pasado que tiene a mano. ¿Principales personajes? Fortress Maximus y Scorponok.

Para terminar, Transformers continúa en *Super God Masterforce* (42 episodios aún más alejados de la versión americana de la serie y con la incorporación de los Pretenders en la historia que los enfrenta a los "Destrons"), *Transformers: Victory* (36 episodios que transcurren después de *Masterforce* y se acercan más a la onda americana de "acá no pasa nada" por capítulo) y *Transformers: Zone*, un frustrado OVA que quedó en su primer capítulo y fue la última gota de vida que se le pudo exprimir a la primera generación. Tenía un bichito onda Pokemon... el horror.

EL DIA DE LA BESTIA

El maximal Optimus Primal y el predacon Megatron chocan sus naves y sus ejércitos en un planeta lejano que resulta ser una gran fuente de energon (concepto que ya existía en la primera serie). ¿Suena? Claro, es *Beast Wars*.

La serie está realizada en CGI y pese a usar nombres familiares, explica que estos no tienen nada que ver con los personajes que conocemos y como mucho podrían llegar a ser sus descendientes. Parece que en Cybertron nombres como Megatron u Optimus son tan comunes como llamarte Pedro o Alberto acá.

La serie transcurre en el futuro y ambas facciones obtienen el poder de transformarse en animales para su supervivencia. Ahora, al que se le haya ocurrido transformar a Optimus en gorila...

La mención de los predacons puede resultar algo confusa si tenemos en cuenta que un sub-grupo de los Decepticons usaba ese nombre en la primera serie. Se aplica la misma explicación de arriba.

Esta serie, a manos de "Mainframe Entertaiment", intenta upgradear la historia sin cagarse en todo lo que vimos en la serie americana de la primera generación. Se habla sobre la gran guerra entre los Autobots y los Decepticons, pero no se detiene en grandes referencias, al menos al principio. Arranca en 1996 y su primera temporada tiene 26 capítulos, mientras que la segunda y la tercera sólo suman 13 cada una.

EN MARVEL

Transformers (Generación 1)
1984. La editorial Marvel había metido mucha mano en la creación del concepto y lanza esta serie que arranca oscura, se vuelve espacial y tonta y termina digna, con una versión de la saga de Unicron. Dos guionistas: Bob Budiansky y Simon Furman.
En paralelo a esta serie aparecieron la miniserie *G.I.Joe vs. Transformers* (1986), *Transformers: the movie* (obvio), *Transformers: Headmasters* (1987) y 4 números de *Transformers Universe*, con fichas de los personajes (1986).

Transformers: Generation 2
Bombos y platillos, volvían los muñecos, volvía el guionista Simon Furman, el dibujante Derek Yaniger parecía un Walt [illegible] ya en el número dos se vuelve una basura intragable. 12 números.

EN MARVEL UK

Transformers
332 Números. Escrita en su mayoría por Simon Furman, arranca por la ciencia-ficción, pero termina por aprovechar los detalles secundarios dejados de lado por la serie americana (a la que trata de poner en continuidad). Esta serie logra que Furman consiga trabajo en la versión americana, ya que el tipo siguió respetando el original, pero llevado hacia donde las tendencias se lo ordenen, ya sea el comic americano, la película del '86 o las nuevas generaciones de muñecos. Mercenario con onda.

EN DREAMWAVE PRODUCTIONS

Transfomers: Prime directive y War and Peace
En el 2002 el estudio de Pat Lee se hace cargo de la licencia y arranca con esta simpaticona a cargo de Chris Saccarini (?) y el propio Lee en los dibujos. No está mal, es extraña, y por supuesto que Lee se atrasó mil veces. Duró seis números, hasta la segunda miniserie que también se vende la vida.

Transformers vs. G.I. Joe
Iba a haber dos versiones: una de Pat Lee que por problemas editoriales nunca salió y otra que sí vio la luz, transcurre en otra dimensión durante la Segunda Guerra Mundial y... ¡la escribe John Ney Reiber y la dibuja Jae Lee!!!

Transformers: The War Within
Esta vez reclutan a Simon Furman y a un desconocido Don Figueroa en los dibujos para repasar la guerra de Cybertron y el origen de Optimus antes de la llegada a la Tierra.

A finales de la segunda temporada ocurre algo curioso: se retoman elementos de la serie original, como cameos de varios personajes (infaltable el fantasma de Starscream) y descubrimos que los bichos están en la Tierra, hay varios viajes temporales insertados sin sentido y todo gira en torno a salvaguardar la historia.

Peeeeero, ni lerdos ni perezosos, los japoneses nuevamente metieron mano. Y como no les alcanzaba con la cantidad de capítulos que había hechos hasta 1997, no se les ocurrió mejor idea que producir *Beast Wars II*, una serie de 43 (¿cómo coño hacen para ir a esa velocidad?!) episodios. Esta serie presenta dos grupos totalmente distintos de robots, liderados por Lio Convoy y Galvatron y trata de su llegada a una futura Tierra y la lucha por conseguir energía.

Y seguimos yendo a la velocidad de la luz porque apenas terminada la II, los ponjas se mandan (no vaya a ser que haya que esperar un par de meses) *Beast Wars: Neo*. Esta vez bajo el mando de Big Convoy y Magmatron cuenta con la búsqueda de Lio Convoy y la energía que este escondió. Ah, tuvo sólo 35 capítulos.

A TODA MAQUINA

Finalmente llega *Beast Machines: Transformers*, no vaya a ser cosa que los japoneses se manden cinco secuelas más. Resistida intensamente por los fans, esta serie arranca cuando los Maximales de Optimus vuelven a un Cybertron controlado por Megatron y lleno de caos. Esta es la última de las series de Transformers que "sigue" (sí, usé comillas) toda la continuidad desde la primera saga.

Megatron, escapado del pasado en la primera Beast Wars, tomó el control gracias a una nueva raza llamados Vehicons y los controla desde su fortaleza. Esto lo logra al quitarles sus "sparks" (que a esta altura ya serían almas) y listo. Lo que el villano hace también, es crear a tres generales que resultan estar formados con las "sparks" de tres Transformers de la primera Gran Guerra. Hay un oráculo, una llave a Vector Sigma (que sirve para transformar materia orgánica y apareció en otras series) y una transformación de Megatron en una estación de batalla llena de "sparks". Finalmente, luego de una gran batalla, los Maximales se despiertan en sus cuerpos para una nueva hora de paz en Cybertron, llena de cambios y prosperidad. Nada nuevo bajo el sol. Esta serie tuvo 26 episodios repartidos en dos temporadas, fue producida por americanos (Saban Entertainment) y terminó en el 2000, siempre con una animación en CGI mucho más interesante que la de su predecesora.

Antes de abandonar esta etapa en la que ni Saban ni Takara le encuentran el rumbo a la cosa, y para que los japoneses no queden ni un minuto sin algo de Transformers a mano, sale *Transformers: Car Robots*, que luego sería conocido en América como *Transformers: Robots in Disguise*. La serie mezcla conceptos y

Transformers: More than meets the eye
Guía de personajes y de todos los muñecos aparecidos en EEUU. hasta el 2003. Ocho numeretes.

Transformers: Micromasters
Esta serie transcurre en Cybertron luego de la desaparición del Arc (la nave autobot que se estrella en la Tierra), tiene más revelaciones sobre el origen de los Transformers y pasó sin pena ni gloria.

Transformers: Armada
La idea era adaptar la nueva serie animada, pero se va un poco de continuidad y, salvo el aporte de Furman y unos numeritos dibujados por Pat Lee, tiene como único dato copado que sirve como puente entre esta serie y Energon, continuación directa de la anterior que retoma su numeración (a partir del 19) y llega al 30 porque Dreamwave se funde. Ups.

EN NOW! PUBLISHING

The Transformers: Infiltration, Stormbringer, Scalation y Devastation
Con Furman otra vez al volante, se recuenta el choque de los autobots con la Tierra y todo el origen. Los primeros números en la nueva editorial salieron a principios de 2006.

Transformers: Spotlight
Varios one-shots de los personajes menos tratados en las series de arriba.

Transformers: the Movie Prequel
¿De que podría ir este curro, amiguitos? Jejeje, vil dinero. Ya salió.

New Avengers/ Transformers
Esta tiene toda la pinta: Stuart Moore y Tyler Kirkman nos traen a los robots junto al Captain America, Wolverine, Spiderman y otros.

personajes de todo lo anterior de una forma u otra: los Autobots dirigidos por Optimus Prime contra los Predacons liderados por Megatron. Presenta un universo sin ninguna atadura con los anteriores, pasó sin pena ni gloria y hasta tuvo cortes y problemas para editarse (por eso es una de las mas inconseguibles).

Ni bien *RiD* y *Beast Machines* terminaron, ambas productoras decidieron dejar pasar un tiempo para volver eventualmente con un proyecto mejor armado.

LA SAGA DE UNICRON BEGINS

La "Trilogía de Unicron" comienza en el 2002 con la serie *Transformers: Armada*. Si bien hay resemblanzas con ciertos personajes del pasado, todo está apuntado a crear una nueva continuidad y aquí nos encontramos con los MiniCons, una raza de pequeños robots que pueden combinarse con los Transformers y aumentar sus poderes y fuerza. Una nave con estos bichos se estrella en la Tierra y provoca que ambas facciones dejen Cybertron para ir a buscarlos. Tres humanos, Rad, Alexis y Carlos, los encuentran. Con diseños demasiaaaaaaaado complicados para los clasicistas, Armada tiene traiciones, un Starscream más sucio y manipulador que nunca y el despertar de Unicron. Pavada, ¿no?

La siguiente serie en esta misma continuidad es *Transformers: Energon* (2004). Esta vez, luego de la guerra con Unicron, Autobots y Decepticons están

aliados y concentrados en la búsqueda del energon. ¿Personajes nuevos? Alfa Q, los Terrorcons y los Omnicoms. Sigue habiendo humanos molestos en el medio, pero la animación pega un importante salto al combinar las complicadísimas transformaciones con algo de 3D y CGI. Seguimos bien. Ah, mueren Megatron y Starscream entre otros, pero se quedarán muertos dos minutos, obvio.

Lo que nos lleva a *Transformers: Cybertron* (2005). La trama comienza con un Unicron destruido que provocó un agujero negro y eso lleva a nuestros héroes a la búsqueda de unas Cyber Planet Keys que lo pueden cerrar. Estas llaves los llevan en un viaje en el cual hacen aliados y enemigos a la vez. En la búsqueda de las llaves, la codicia de Megatron (con parte del poder de Unicron en él) y una traición de (¿adivinen quién?) Starscream complican las cosas hasta que los Autobots las consiguen y reviven a Primus en el proceso. De ser necesario, el creador de los Transformers puede transformarse, entre otras cosas, en Cybertron. Finalmente, Primus cierra el agujero. Esta saga muestra (entre otras limaduras) un exilio masivo de robots a la Tierra, es la primera serie que recupera a Soundwave (desaparecido desde G1), la transformación de Megatron en Galvatron y su posterior muerte bajo las manos de Optimus. El dato curioso es que los avechuchos de Takara intentaron disfrazar un poco las cosas para meter otra continuidad y arrancar de nuevo, pero en Hasbro querían su maldita trilogía así que hubo diálogos cambiados y la serie dista en muchos detalles en las ediciones de ambos países. Sefini.

TRANSFORMERS: the movie

TRANSFORMACIONES

Quizás el nombre de Don Murphy no te suene. Este buen hombre fue el productor de las pelis El Aprendiz (*Apt Pupil*, de Brian Singer), *Desde El infierno* y *La Liga Extraordinaria* (ambas basadas en comics de Alan Moore). El proyecto de hacer una película con actores de los Transformers surge de él cuando consigue los derechos de Hasbro en 2003. Pero hete aquí que en 2004, Steven Spielberg y Lorenzo Di Bonaventura (ambos de Dreamworks) compran todo el paquete. Spielberg veía la historia más cerca de un joven que se hace amigo de un robot que se transforma en auto que de una guerra entre dos razas. Finalmente dejó a los que saben que sigan trabajando y solo se dedicó a la producción.

El guión de la peli arranca con Tom DeSanto (*X-Men*), quien se puso a mirar toda cosa de Transformers que llegara a sus manos para poder explorar el concepto lo más profundo posible y entendió que, aunque es divertido ver robots que se transforman y se tirotean, estos tenían personalidad. Es que la licencia de Hasbro para vender muñequitos tuvo muchos talentos involucrados para darle coherencia al universo de nuestros amigos de Cybertron. Cuando Dreamworks compra la licencia, el encargado de adaptar el guión de DeSanto es John Rogers (*Jackie Chan Adventures*), el co-creador del nuevo Blue Beetle para DC. Luego vinieron Roberto Orci y Alex Kurtzman, quienes participaron en los guiones de *Mission Imposible 3*, entre otras producciones. DeSanto continúa involucrado en la producción.

ROBOTS CON CHISPA

La trama es, por lo menos, extraña: aaaaños atrás, el capitán Archibald Witwicky cae en un pozo en el ártico. Aterriza en una mano robótica enterrada y llega a ver los ojos de un robot, un Decepticon. Este, mediante

un rayo funde en los anteojos de Archibald un mapa (es en serio) con la ubicación de The Allspark. ¿Qué es eso? Es una especie de versión de la matriz autobot, una "chispa" de la vida relacionada con la creación de los robotines.

Añares después, en esta época, Sam Witwicky, descendiente de Archibald, encuentra los anteojos. Oh casualidad, este joven (que está más interesado en rondar a su amiga Mikaela que en las luchas robóticas) termina por comprar a Bumblebee como su primer auto. A partir de ahí, se sucede la destrucción de una base militar, apariciones de los Transformers (igual la peli está lleeeeeeena de personajes humanos a los que seguramente odiarás), hasta un enfrentamiento final entre Optimus Prime y Megatron. Más o menos eso sería todo.

¿Y qué es lo interesante de Transformers? Bueno, la producción de Spielberg garantiza una calidad visual de la hostia. La dirección es de Michael Bay (conocido como el director que transforma en mierda todo lo que toca), quien al principio consideró el proyecto como infantil y casi no firma. Pero al final, el realizador de Armageddon, Pearl Harbor y otros bofes imperdonables será quien estará tras las cámaras. Mas allá de sus filmes pro-americanos, Bay es un tipo más que competente para manejar mil cosas al mismo tiempo (efectos, actores, meteoritos, portaaviones).

Ahora, si sos un fan de los Transformers clásicos, pondrás tu proverbial puteada en el cielo al ver a los bichos en escena, llenos de diseños japoneses y todos bien modernos para que a nadie se le ocurra pensar que esta peli no es cool. La gran esperanza está en DeSanto y Murphy (todavía productores) que pusieron mucha onda y usaron foros de internet desde el primer día para estar la mejor sintonía posible con los fans.

TRANSFORMENSE Y AVANCEN

Los Transformers que veremos en el film son una combinación de los clásicos, de otras series y nuevos. A seguir:

DECEPTICONS

MEGATRON

Antes: líder de los decepticons, se transformaba en una Walter P-38. Tirano y malvado, luego fue Galvatron y hasta hubo una versión que se transformaba en tanque

Ahora: Megatron, como la mayoría de los decepticons, está diseñado con formas más monstruosas y agresivas que los autobots. Se transforma en un jet decepticon, nada terrestre

STARSCREAM

Antes: la loca de los decepticons, traidor y rastrero. Su diseño

Ahora: si bien mantiene su rivalidad con Megatron por el

simlitud con sus versiones anteriores. El muñeco incluiría

BONECRUSHER

Antes: un constructicon que se sumaba a los demás para formar a Devastator

Ahora:

como su antecesor. De Devastator, ni noticias

BLACKOUT

Antes:

Ahora: el helicóptero que seguro viste en la cola, con cierto

SCORPONOK

Antes:

Ahora: aparece junto a Blackout y se transforma en escorpion como sus antecesores, aunque no tiene el protagonismo de estos.

FRENZY

Antes:

Ahora:

AUTOBOTS

OPTIMUS PRIME

girando a su alrededor a una cierta distancia) cuando se

Ahora: camión mucho más moderno, con muchos mas

BROWNIE

Antes: guerrero cabeza, amigo de Optimus y bastante veterano. Se transformaba en una van roja hasta que fue asesinado por Megatron en la peli original
Ahora: una pickup negra con toda la onda, digna de pendejo malcriado de colegio privado. La transformación sigue la misma onda que la de Optimus, con miles de piezas que se

JAZZ

Antes: el autobot con mas buena onda, era un Porsche clásico parlantes que salían de su cintura y lanzaban ondas musicales como arma. Era lo más
Ahora: parece ser el que más se acerca al original en su diseño. Si bien es un Pontiac Solstice blanco, conserva esa especie de visor en sus ojos y hasta la transformación (que obviamente tiene sus mil piecitas que se mueven al pedo) se acerca mucho a la original

BUMBLEBEE

Antes: Volskwagen escarabajo amarillo, de los clásicos Robot referente para que los niños creyéramos que podíamos ser amigos de un autobot. Bumblebee era el más débil de todos los autobots, aunque más de una vez salvó el día. Al final de la serie original se transforma en Goldbug
Ahora: gracias a nuestro amigo Michael Bay, que no quiere comparaciones con Herbie (Cupido Motorizado), Bumblebee no será un escarabajo clásico, sino un Chevrolet Camaro (¿?!). Igual conservará su color amarillo y la onda con los

RATCHET

Antes: ambulancia, médico de los autobots, algo acomplejado por no ser un guerrero, pero valiente al final
Ahora: vehículo de rescate sin nada que ver con el diseño anterior (y si, muchas piecitas, niños!), pero sigue siendo el

Así es que la voz de Optimus Prime, por demanda popular, está a cargo del actor Peter Cullen, el mismo de los dibujos originales. No así Frank Welker, Megatron. Parece que la imagen del líder Decepticon no coincidía con la voz y los productores se la dieron a Hugo "agente Smith" Weaving. Otra voz que se extrañará es la de Scathman Crothers (el negro de *El Resplandor*), quien doblaba a Jazz. Desgraciadamente este actor falleció.

INSECTOS HUMANOS

Los protagonistas humanos (entre los miles que aparecen) son Shia LaBeouf (*Disturbia*, *Holes* y otros films desconocidos) como Sam, y Megan Fox (*Confessions of a teenage drama queen*) como Mikaela. Del resto podemos destacar a Jon Voight como el secretario de estado Keller, Kevin Dunn como Sparkplug, el padre de Sam, y al comediante Bernie Mac (el Bosley de *Charlie´s Angels: Full Throttle*) como un personaje llamado Bobby Bolivia. Dios, quiero morir, ojalá sea una joda...

En síntesis: si querés una peli pochoclera con efectos que te van a hacer volar del asiento, tecnología de última generación en cada toma y ni un segundo de descanso, estás en tu salsa. Si sos un fan que quiere ver a los viejos Transformers de los '80s, sorry baby. Mas allá de que toda sorpresa sobre los diseños ya está quemada (los muñecos de la peli ya se venden por ahí y tenés fotos en la web que parecen desplegables de *Playboy*), los productores siguen mostrando lo mínimo indispensable para que la peli sea una experiencia visual maravillosa.

Vos elegís de que lado estás, porque este julio el mundo está por transformarse ☑

Gárgola ediciones

NOVEDADES
www.gargolaediciones.com.ar

TRANSFORMERS

JULIO 2007

SU GUERRA.
NUESTRO
MUNDO.

Precuela Oficial
y Adaptación Oficial
TRANSFORMERS
LA PELÍCULA

FRANK MILLER'S SIN CITY
SIN CITY
EL INFIERNO DE LA VUELTA
Volumen 2

Mike Mignola's
Relatos Macabros
Bizarros y Legendarios
Volumen 2

Buscalas en Librerías y Comiquerías.

ZONA CRITICA

BOB ESPONJA (Spongebob Squarepants)

Creado por Stephen Hillenburg. Episodios de aproximadamente 22 minutos. United Plankton Pictures para Nickelodeon

¿Qué será lo que llama la atención sobre una esponja que vive en una piña debajo del mar? ¿Cómo es que una idea tan extraña se transformó en un fenómeno mundial? Bob vive en la dichosa piña, es amigo de Patricio (Patrick Star), tiene de vecino a Calamardo (Squiward Tentacles) y labura en el Crustáceo Cascarudo (Krusty Crab) bajo las órdenes de Don Cangrejo (Mr. Krabs). Todos viven en Fondo de Bikini (Bikini Bottom), un pueblo oceánico.

¿Y que coño lo diferencia de otros miles de dibujos? La onda. Si bien *Bob Esponja* parece un dibujo inofensivo e infantil, está astutamente oculto en esa onda de animación para adultos tan de moda. Sí, Bob está hecho para chicos de dos años, pero también apunta a la complicidad de un tipo que ya pasó los veinte.

Se dice que hay que verlo fumado o con algo encima. Cualquier cosa que diga a continuación puede ser considerada apología, pero sólo diré que, casualmente, el dibujito que ven tus nenes a mí me da mucha hambre a las cuatro de la mañana.

Como otras obras relacionadas con lo lisérgico, Bob logra que los colores, el humor (que, repito, va desde el chiste más inocente hasta la peor guachada en crack) y lo poco verosímil que se nos presenta nos vuele la cabeza.

La gran dicotomía que muestra la serie (y se trata de profundizar en la película sin muchas consecuencias) es si Bob es un nene o un adulto. La esponja tiene su casa, su trabajo, no vive con sus padres y parece no preocuparse por el dinero, pero por otro lado es un nene que quiere jugar todo el tiempo, inocente y puro. Hasta sus peores detractores admiten que deja un buen mensaje, más allá de algún capítulo en ácido (posta hay uno, muy bien disfrazado, jeje).

Un episodio en especial es el mejor ejemplo para entender de qué va la serie: Bob consigue un cinturón que tiene un rayo reductor y accidentalmente reduce a un par de personas, a un par más y después a todos los que se le cruzan. Al final del capítulo, Bob redujo todo Fondo de Bikini, se reduce a él mismo, y acá no ha pasado nada porque nada importa, sólo divertirse.

Esto es un viaje de ida, amigos. Suban, está todo bien. (**Sebastián Ballesteros**)

Puntaje: 8 pastillas de origen desconocido

EL SR. Y LA SRA. RISPO

de Diego Parés. 98 páginas. Colección Grandes Exitos.

Lo dicen los editores en el prólogo y yo comparto: "Diego Parés es un hijo de puta".Y agrego: además está obsesionado con las pijas. Porque a simple vista, de eso parece tratar Rispo: de porongas, vergas enormes, pijas venosas, cíclopes rojos, mamaderas de cuero, llámenla como más les guste, pero eso es lo que abunda en estas historietas. Más allá de eso, Rispo también habla de su autor, ya que el libro recopila los trabajos de los seis años de laburo de Parés con el personaje. Quizás dicho así no parezca mucho, pero mirando el libro se nota la evolución que sufre Diego, cómo se va volcando por un estilo más sucio, más under. Claramente ahí había una búsqueda!! Por esto no sorprende cuando en la introducción cuenta que la época de Rispo coincide con su época de darle duro a la frula. Todo eso se nota en Rispo, que ya no funciona sólo como un trabajo más, sino que le sirve al autor como vía de escape. El propio Nine lo dice bien claro en el prólogo "...es la salvación personal de un tipo por medio de la historieta...". Y sí, de eso también trata Rispo, de la catarsis que hace Diego con todos los temas que lo jodían. Así es como no perdona a nadie, se mete con todos y uno no puede parar de cagarse de la risa. Porque, como si fuera poco, la obra es buenísima y va mutando a diferentes tipos de humor, pasando del escatológico extremo al delirante, sin dejar afuera el chiste estúpido ni la mala leche. Aparte, uno enseguida les toma cariño a los personajes: tanto Rispo como su mujer son geniales y ni hablar de Horacio, el verdadero ganador a la hora de la identificación. Sin lugar a dudas, las mejores páginas son las que protagoniza él. Y no quiero olvidarme de Esteban Galíndez, eterno rival de Rispo, que en la juventud competía por el amor de su mujer.

Párrafo aparte para la editorial, que se jugó con un producto distinto, algo que está bueno y espero se haga más seguido. (**Fede Velasco**)

Puntaje: 8 glandes hinchados

AUTOMATIC KILOMBO

de Sergio Coronel. 100 páginas. Editorial Ivrea.

En la cultura popular siempre se gira sobre cosas parecidas: el muchachito abandonado de niño que lucha hasta descubrir que es recapo e hijo del rey, *Romeo y Julieta* (en versiones medievales, o futuristas, o conchetas, o de barrio, o de Canal 9 que es como concheta pero en el presente y fuera de la realidad, sin elecciones porteñas ni trenes en estado de avanzada putrefacción), robots gigantes que defienden Tokio de monstruos gigantes que quieren destruir Tokio, o Batman en alguna versión (un reseteo infinito, los robots gigantes no resetean, llaman al Gran Mazinger). Un preferido de los argentinos es el Pícaro, un Suar o Andy o Mario (ya un rogue Pro), el que está fuera de las reglas y representa a la juventud y, sin estirar mucho, también al argentino medio que te quema Constitución pero aclara que no es piquetero. El futuro ya llegó. El pícaro es uno de los temas de la historieta nipona que tanto pegó acá, vía las gallegas y la Editorial Ivrea que hoy son ese Amalgam, Ivrea España.

Y así llegamos a Automatic Kilombo, rebelde desde el título y la tapa, con rogues pandilleros postmodernos, re-cosmopolitan y ciber-punks. Pero tras la tapa, lo interesante: donde esperaba el clon de *Akira* + Gibson + *Alita*, encontré algo así pero no tanto. *Automatic Kilombo*, de una manera globalizada, es historieta nacional. De hecho, se pornochorean el lenguaje de *Morón Suburbio*, pero con gracia y hasta talento. O sea: el modo de contar es reminiscente-xxx de esa excelsa historieta. Diferencia: el protagonista es un niño rico, ningún Eternauta sino una cruza del Nene Carrizo y Gambit, pero ciberpunk. Que por supuesto se voltea a una pendeja que todos se quieren voltear pero que, por el dibujo, no te das mucha cuenta de por qué aunque zafa. Las referencias a Morón, Menem Jr. (¿quien, el de GH?) los Neoaustrales, la devaluación, los robots a GNC y un guión dinámico nos entregan una historieta derecha y efectiva, antipolítica y cínica y que no cree en una mierda, salvo en el amor. La argentinidad al palo. (**Dr. Sax**)

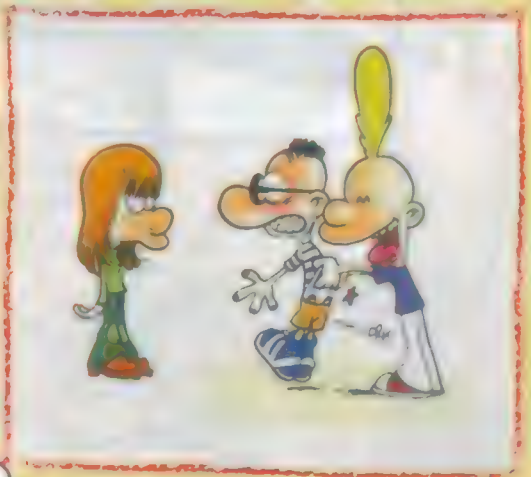
Puntaje: 7 Sabatellas

TITEUF #11

de Zep. 48 páginas. Glénat.

El álbum número 11 del genial *enfant terrible* Titeuf, (pro)creado por Zep, lleva por subtítulo "Mes meilleurs copains" y presenta al niño interactuando con sus impagables amigos: el gordo Hugo, el inmigrante Ramon, el musulmán Maxime, su amada Nadia y el baboso Jean-Claude, entre otros. Por medio de un dibujo sencillo pero muy expresivo, Zep nos muestra el mundo de Titeuf -en esta ocasión, principalmente el mundo escolar y el de sus amistades- haciendo alarde de un conocimiento impecable de la mentalidad infantil: la ingenuidad y la crueldad se mezclan constantemente con juegos de palabras y juegos de niños, a la vez que se observa el universo adulto y la realidad social con ojos que ven todo como por primera vez y que, por lo tanto, captan todo con una frescura y una literalidad que son las que provocan la risa incontenible del lector. Así, Titeuf presencia un episodio de los quemacoches y luego cree que su padre está protestando contra los postres de su madre cuando hace bananas flambeadas; o se burla de un joven parapléjico que vende billetes de lotería; o se queja de la discriminación que sufre su amigo Maxime por ser negro; o comenta la moda de operarse las lolas de la que son víctimas (o no) las mujeres. En otro momento, por ejemplo, su padre le dice que va a empezar a trabajar para una empresa norteamericana y que van a mudarse, por lo que él cree que se va a los EEUU y hace un montón de maldades, para luego enterarse de que se muda enfrente de su casa y tiene que ir disfrazado al colegio. Menos comprometido que Mafalda y más piola que Matías, Titeuf disfruta de la vida de un típico niño francés, en un tono y en una página a color que nos recuerda a su "prima" belga Nathalie, de Sergio Salma. Un poco de humor francés, del bueno, nunca viene mal. (**Hernán Martignone**)

Puntaje: 9 enfants de la patrie



Uno es pelado. El otro también. Uno es torpe. El otro también. Además, son detectives y muy pocas veces las cosas les salen bien. En España hay una historieta que con series animadas, videojuegos y películas a cuestas, está a punto de cumplir 50 años y mantiene la misma vigencia que desde su comienzo. Bienvenido a la Agencia de Información. Tome asiento por favor. Enseguida será atendido por...

MORTADELO Y FILEMÓN

POR JULIÁN GRUDO

Francisco Ibáñez Talavera nació en marzo de 1936 en Barcelona y durante años trabajó en el Banco Español de Crédito tras estudiar contabilidad, banca y peritaje mercantil, hasta que un día de 1957 decidió abandonar todo para dedicarse al dibujo de historietas.

Ibáñez empezó a dibujar chistes y páginas deportivas para la Editorial Brugera hasta que, por su buena acogida, le fueron asignadas cada vez más páginas. Además, fue el creador de muchísimas series humorísticas de corte infantil como 13 *Rue del Percebe*, *Pepe Gotera y Otilio* y *El Botones Sacarino*.

Los agentes Mortadelo y Filemón, vieron la luz el 20 de enero de 1958 en el número 1.394 de la revista semanal *Pulgarcito*, donde desfilaban todo tipo de personajes e historietas españolas como *Zipi y Zape* (José Escobar) o *El repórter Tribulete* (Guillermo Cifré), que más adelante alcanzaron tal nivel de popularidad que lograron obtener sus propios títulos.

En un principio, Mortadelo y Filemón eran agentes secretos que, ideados como una parodia de Sherlock Holmes y Watson (no sólo en lo argumental sino en su concepción física) atendían lo que ellos llamaban la "Agencia de Información", donde diferentes clientes se acercaban ocasionalmente con diferentes casos para investigar.

Según contó el propio Ibáñez, los curiosos nombres de estos personajes hacen referencia a la hambruna

y los racionamientos de comida que España vivía por esa época (con la Guerra Civil recién finalizada y en plena dictadura franquista), y son una deformación de las palabras "mortadela" y "filetón". En un primer momento, Mortadelo se iba a llamar Morcillo (si, como el primer uruguayo en la luna), pero al autor no le convenció.

En estas historietas de una sola página monocromática, Filemón era el jefe de la Agencia y Mortadelo el simple empleado que al final ligaba todos los golpes. Estas misiones siempre se frustraban por la ineptitud de los dos agentes y por la intervención de algún villano de turno.

Más adelante, en 1969, ambos personajes pasaron a ser empleados de la "Técnica de Investigación Aeroterráquea" (T.I.A.), una organización ficticia en obvia referencia a la C.I.A., y aquí la serie cambió gradualmente hasta convertirse en el producto artístico que conocemos en la actualidad y que se difundió por todo el mundo.

Gamberradas, chalados y cabestros

En 1970 salió a la calle el primer número de la revista *Mortadelo*, con mayor protagonismo para las historias de espionaje de Ibáñez. El lanzamiento de esta publicación coincidió justo con la cancelación de lo que para muchos fue la joya máxima de Bruguera: *Gran Pulgarcito* (que luego mutó en *Súper Pulgarcito*). De esta manera Mortadelo y Filemón ya tenían título propio y aparecían en las revistas infantiles más populares. De hecho marcaron lo que después se conoció como "el estilo Bruguera".

La primera etapa de la revista *Mortadelo* duró ni más ni menos que 646 números, con dos ediciones especiales (de Terror y Circo). Uno de los ganchos principales que tenía la revista eran los regalos especiales que traía en cada número, como los billetes "Mortadelos" y los cientos de concursos y descuentos con premios en revistas y merchandising de los personajes.

Obviamente, Bruguera vio la veta y aprovechó la popularidad y el éxito y largó a la venta varias series con títulos para nada creativos como *Súper Mortadelo*, *Mortadelo Gigante* y *Mortadelo Especial*, con excelente material que en su mayoría eran recopilaciones organizadas temáticamente, alguna que otra página nueva y suplementos especiales protagonizados por otros personajes como Zipi y Zape, que ya eran toda una institución.

En enero de 1984 las revistas Mortadelo y Súper Mortadelo se fusionaron en una sola de periodicidad semanal que continuó con la numeración y el formato de la "Súper", ya con mínimos aportes de Ibáñez, alejado por una disputa económica con Bruguera. En 1987 Ediciones B se hizo cargo de Bruguera y tras un pequeño lapso fuera del mercado, *Mortadelo* y *Súper Mortadelo* volvieron a los kioscos. Igualmente, a principios de los '90, por decisión editorial, se cancelaron TODAS las series de Mortadelo y se decidió publicarlas directamente en forma de álbum (ya volveremos sobre este tema).

Fiesta de disfraces

En Enero de 1969 empieza a publicarse el semanario *Gran Pulgarcito*. Mortadelo y Filemón son las estrellas de la revista y se embarcan en historias largas (serializadas semana a semana), que hacen más hincapié en las características personales de los protagonistas. Así también, el dibujo de Ibáñez hace un cambio muy drástico y deja atrás la simpleza de los primeros números de *Pulgarcito*.

Por otro lado, hacen sus primeras apariciones algunos personajes que luego pasarían a formar parte de una suerte de "elenco estable". Sin dudas uno de los más importantes es el superintendente Vicente (más conocido como "el Súper"), que es el 2do. Directivo más importante de la T.I.A. (por debajo del Director General) y es el encargado de asignarle las misiones a Mortadelo y Filemón.

Otro personaje destacable es el profesor Bacterio, cuyos experimentos siempre terminan en mutaciones irreversibles, desmembramientos o explosiones. En muchos casos, Bacterio necesita alguna sustancia o ingrediente para algún experimento y son Mortadelo y Filemón quienes deben salir a conseguirlo cueste lo que cueste.

Más de 20 años después, comienzan a aparecer con periodicidad dos empleadas de la T.I.A., Ofelia e Irma. Ofelia es obesa, fea, desagradable, y está enamorada de Mortadelo (aunque éste la suele llamar "vaca burra"). Irma es todo lo contrario. Los dos protagonistas suelen pelear por el amor de Irma, que recibe los halagos con simpatía pero nunca concreta.

En esta etapa, la más aplaudida y exitosa en contenido, las parodias y referencias a elementos de la cultura clásica del espionaje se hacen presentes con más frecuencia. Cada historia es un desfile de micrófonos ocultos, mini-cámaras, zapatófonos, entradas secretas y camuflajes.

Hay un recurso que caracteriza a Mortadelo, y es el de los cambios de disfraz constante. Mortadelo es el amo y señor del disfraz. En una misma página puede aparecer vestido de 3 maneras diferentes. Dentro de su traje o vaya uno a saber dónde. Mortadelo esconde disfraces de todo tipo y tarda tan solo un instante en colocárselo. De hombre de las cavernas, elefante, langosta, billete, romano antiguo, perchero, herradura, hombre invisible, y hasta de Darth Vader.

Puede disfrazarse de lo que haga falta. De todos modos, es fácil de comprobar que este no es un recurso infalible.

El humor de Mortadelo y Filemón en esta etapa no gira en torno a los errores y la incompetencia, sino que cada historia está compuesta por una seguidilla de gags visuales y escritos, mucho humor absurdo, persecuciones donde los personajes se arrojan todo tipo de objetos contundentes, juegos de palabras por todas partes y cientos de detalles de fondo en cada página.

Ibáñez experimenta en cada una de estas historias largas con el número de viñetas, el dibujo (que se vuelve cada vez más detallista) y con el establecimiento de una rutina que determina el hilo argumental que se mantiene número a número: básicamente, primero se plantea el problema. Mortadelo y Filemón deben salir a la calle a resolverlo. Se golpean, lastiman, confunden, fracasan, y a veces consiguen el éxito a medias. Regresan a la T.I.A. y vuelven a salir, siempre a gran velocidad y perseguidos por "el Súper".

Estas historias largas (aproximadamente 44 páginas), eran auto-conclusivas y más adelante fueron recopiladas en el formato mas exitoso y comodo, en la coleccion OLÉ de Ediciones B. La primera de estas historias largas fue *El Sulfato Atomico* (1969), que ademas de presentar un dibujo minuciosamente detallista, marco el camino para las cientos de historias que fueron publicadas despues. Tambien en 1969, Bruguera comenzo a recopilar las sagas que aparecian en Gran Pulgarcito en lujosos álbumes de la colección Ases del Humor.

La etapa OLÉ

La primer época de la colección OLÉ estuvo a cargo de la editorial Bruguera en los años '70 y no era más que una recopilación de las entregas semanales de las historietas de los personajes más populares de la historieta española (*El Botones Sacarino, Pulgarcito, Super López*, entre otros) pero en tomos autoconclusivos. En total, Bruguera publicó 317 tomos de OLÉ, de los cuales 160 pertenecieron a Mortadelo y Filemón (frecuentemente acompañados de historietas cortas de otros personajes a modo de relleno). Lo que ocurre aquí es que no todas las historias fueron escritas por Ibáñez. Algunas están firmadas por un tal Jesús de Cos y José Casanyes, ambos guionistas estables de las revistas *Pulgarcito* y *DDT*.

Esta etapa clásica es quizás la más equilibrada, con argumentos sólidos que responden a un esquema, pero sin volverse repetitivos en ningún momento. Sin dudas, las aventuras más logradas y apasionantes son las que se desarrollan en eventos especiales como los mundiales de fútbol y los juegos olímpicos. Siempre hay algun motivo para que Mortadelo y Filemon viajen a cumplir alguna mision, casi siempre relacionada con atentados terroristas o experimentos del profesor Bacterio. En estas historias, se puede vislumbrar el talento y el poder de observacion de Ibanez, que retrata la idiosincrasia de los pueblos donde transcurre la acción y, muchas veces abusa de los estereotipos, juega con la contraposición entre las culturas Europea y las del otro mundo, como se puede disfrutar en el álbum *Seúl 88* donde los personajes chocan con las costumbres asiáticas, representadas como esclavistas y crueles.

OLÉ!
MORTADELO Y FILEMÓN
CLAVOS EN PLENO IDILIO
PERO, HOMBRE, MORTADELO... ¿CÓMO SE LE OCURRIÓ PROBARSE ESE DISFRAZ DE ROMANO, JUSTO CUANDO EL «SUPER» QUERÍA PINTAR EL TECHO DE SU DESPACHO?

Todas los guiones están a cargo de Ibáñez al igual que los dibujos, y muchas de ellos se desarrollan en contextos reales y dan lugar a tramas realmente geniales como en *El Profeta Jeremías*, que constituye una verdadera obra de arte del humor absurdo y el equívoco. En esta ocasión, llega a la T.I.A. el "último profeta vivo" que para cada jornada predice un vaticinio nefasto, y Mortadelo y Filemón deben encargarse de evitar los potenciales desastres.

Cuando a fines de los '80 Bruguera quebró, fue inmediatamente adquirirda por Ediciones "B" Grupo Zeta, y sorprendentemente las nuevas autoridades decidieron mantener la colección OLÉ pero con un cambio fundamental de formato y con la numeración desde cero: Así, el primer número de OLÉ exclusivo de Mortadelo y Filemón y en el formato grande que todos conocemos es "Va la T.I.A. y se pone al día", que sale en 1990 y narra la típica historia donde los personajes son conejillos de indias de los experimentos del profesor Bacterio.

En la actualidad, este es el formato en el que sobreviven los Mortadelo y Filemón de la historieta. Ediciones B publica anuarios y alguna que otra edición especial a nivel trimestral o en ocasiones especiales como mundiales de fútbol o juegos olímpicos. Ibáñez todavía produce y produce historias y dibuja, por supuesto ya

no con la misma intensidad que en la época de Super Mortadelo, y en algunas notas a la prensa expresó públicamente su deseo de que Mortadelo y Filemón "lo sobrevivan". Esperemos que así sea.

Los dibujitos

Mortadelo y Filemón llegaron a la pantalla chica a fines de la década del '60 y principios de los '70 de la mano de los Estudios Vara, que produjo un total de 21 episodios memorables de no más de 10 minutos cada uno, algunos inéditos y otros basados en las historias publicadas en la primer época de *Mortadelo*. La mayoría de los títulos de estos capítulos terminaban en "ón" (La invitación, Espías en la legión, El engaño a Filemón, Fuga en la prisión, etc.).

En 1994, la productora BRB Internacional financió 26 capítulos a pedido del canal español Antena 3, que son los que re-transmiten actualmente en Europa y que hasta hace poco tiempo podían verse por algún canal de cable por estos lados. Esta es la serie más repudiada por los fans, que critican constantemente la pésima animación (y con justa razón).

En el año 2000 se presentó un piloto para una serie animada de otra de las creaciones más populares de Ibáñez, *El Botones Sacarino*, pero el proyecto quedó trunco por problemas de financiación.

En carne y hueso

En el 2003, miles de chicos y grandes asistieron al cine por el estreno de "La Gran Aventura de Mortadelo y Filemón": una historia inédita y cuestionable adaptación de la historieta que concluyó como una comedia de enredos, y que contó con la dirección de Javier Fesser (reconocido por *El Milagro* de P. Tinto), quien además se hizo cargo del guión junto a su hermano Guillermo. Los papeles de Mortadelo y Filemón fueron interpretados por los españoles Benito Pocino y Pepe Viyuela, respectivamente, y además del Doctor Bacterio (Janfry Topera) y El Súper (Mariano Venancio), en la película aparecieron personajes nuevos como Nadiusko (Janusz Ziemniak) y El Tirano Calimero (Paco Sagarzazu).

¿De qué va la historia? Parece que el profesor Bacterio se puso a experimentar e inventó un arma muy peligrosa. Pero accidentalmente cayó en manos de un dictador medio loco que pretende darle usos no tan nobles. La T.I.A. es la encargada de recuperarlo por el bien de la humanidad, así que la misión no es asignada a Mortadelo y Filemón. Cuando estos se enteran, deciden actuar por su propia cuenta y... ¡nada más, andá al videoclub!.

Si bien la película es muy buena, y se hizo con 5 de los 6 premios Goya a los que fue nominada, a los fans de la historieta puede que los decepcione la manera en que fue encarada la adaptación. Se nota que los hermanos Fesser fueron lectores del cómic en su infancia, pero hay cosas que no terminan de cerrar, como por ejemplo, que Mortadelo se disfrace menos de cinco veces y solo casi al final de la película. El dato curioso: el tema principal de la banda sonora de la película fue escrito ni más ni menos que por... ¡Andy Chango!. Aunque usted no lo crea, señora. Aquel personaje que supo desfilar por la televisión argentina en calidad de músico de incierto prestigio compuso el tema: "Mortadelo y Filemón, dos capullos en acción", que suena al final, mientras pasan los créditos. Una verdadera joyita.

En estos momentos está en pleno proceso de filmación lo que será la secuela de *La Gran Aventura*, que se llamará *Misión: salvar la tierra* (como la 4ta. peli de Star Trek, ¿casualidad?), y cuyo estreno coincidirá con el 50° aniversario del nacimiento de los personajes. Según se adelantó, Mortadelo y Filemón serán los encargados de atrapar al Malvado Botijola (Carlos Santos) que planea sustituir las reservas de agua natural por un sucedáneo que lleva su propio nombre. Para esto secuestró al profesor Bacterio, a quien obligará a trabajar por esta funesta causa. El elenco será exactamente el mismo, excepto que el papel de Mortadelo lo interpretará un tal Eduard Soto, la dirección corresponderá a Miguel Bardem *(La Mujer más fea del mundo, Incautos)* al igual que el guión, que fue escrito en conjunto con Juan V. Pozuelo y Carlos Martín, con supervisión constante de Ibáñez.

Lo' jueguito'!

Los agentes de la T.I.A. aterrizaron en el mundo de los bits y los bytes en 1989 con tres juegos para Commodore 64, Amstrad, Amiga, Spectrum (con el casete) y PC. Estos títulos fueron desarrollados por la pequeña productora Dro Soft. El primero, denominado "Safari Callejero" consiste en una persecución casi interminable donde Mortadelo debe sortear los obstáculos valiéndose de sus disfraces.

Le sigue "Al rescate del Dr. Bacterio" (¿no era profesor?), una suerte de aventura de plataformas muy triste y aburrida. En el más divertido y bizarro de todos, Mortadelo y Filemón II", el objetivo es cazar unas gallinas (!) que andan sueltas tras un descuido del profesor Bacterio por las oficinas del "Súper" y meterlas en una cacerola para recuperar un microfilm. "Carne es carne".

En 1997, la empresa toldeana Alcachofa Soft (perteneciente a Zeta Games) se hizo con la licencia de los personajes para producir una trilogía de aventuras gráficas. La primera de ellas fue "El Sulfato Atómico", basada en la historieta homónima de 1969. Más adelante, Alcachofa lanzó "Dos Vaqueros Chapuceros" y "Terror, Espanto y Pavor". En sí, los juegos son bastante pobres. Los gráficos son similares a los cómics de la última época y eso es quizás el único punto rescatable. La animación es decente y el sonido es repetitivo pero no desagradable. La trama de estos juegos es muy obvia y las soluciones están frente a nuestras narices todo el tiempo y, como es sabido, si una aventura gráfica no tiene dificultad se termina rápido.

Sin embargo, a la hora de las ventas sucedió todo lo contrario, porque Alcachofa recibió el visto bueno para lanzar al mercado 6 títulos nuevos: "Balones y Pata-dones", "El Escarabajo de Cleopatra", "La Banda del Corvino", "La Sexta Secta", "Mamelucos a la Romana" y "Operación Moscú", este último, el único que se destaca a nivel argumental, ya que se desarrolla por las frías calles rusas. Esto suma un total de 12 juegos. No es poco ☑

Salame y Mortadela

Más o menos ese es el título con el que se conoce a estos personajes en su edición portuguesa. Es que sus aventuras son publicadas en más de 30 países de todo el mundo. En algunos con revista propia y en otros como invitados especiales en recopilaciones y ediciones especiales.

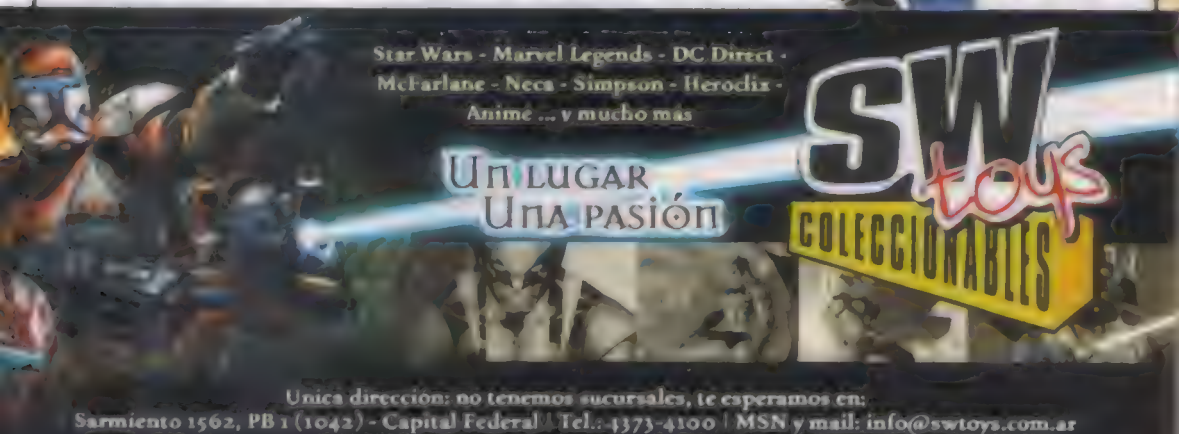
Desde la adquisición de la editorial Bruguera por parte de Ediciones B, el crecimiento a nivel mundial de la historieta fue sorprendente y continúa en ascenso. Paling & Ko (holandés) Salamão e Mortadela (portugués), Flip & Flop (danés), Fortuna & Fortuna (italiano) Clever & Smart (noruego, checo y alemán), Dortgoz ve Dazlak (turco), son algunas de las traducciones más curiosas de los nombres de los dos agentes más conocidos de la I.I.A.

Además, el merchandising de Mortadelo y Filemón y del resto de las creaciones de Ibáñez se propagó por toda España en forma de jabones, boligrafos, naipes intercambiables, álbumes de figuritas, alfajores y demás enseres.

Franco, la iglesia y la censura

Uno de los períodos de mayor popularidad de la serie transcurrió en plena época franquista, y si bien Francisco Ibañez siempre se mantuvo al margen de cualquier polémica o de realizar declaraciones arriesgadas, siempre sostuvo que el dictador Franco nunca le había prohibido algún dibujo o historia. Sin embargo, recientemente lo desmintió.

El año pasado, representantes de un grupo de ultra conservadores católicos de España pusieron el grito en el cielo contra Mortadelo y Filemón, precisamente por la tira "Mortadelo de la Mancha", que conmemora el IV Centenario de la obra maestra de Cervantes, pero es acusada en este caso de blasfemar a la iglesia, ya que presenta a los sacerdotes como "ociosos, glotones y afeminados". El grupo invitaba a firmar un petitorio para solicitar a Ediciones B el retiro de los ejemplares que contenían este material debido a que su contenido era considerado "perverso".


Star Wars - Marvel Legends - DC Direct -
McFarlane - Neca - Simpson - Herodix -
Animé ... y mucho más
Un lugar
Una pasión
SW toys
COLECCIONABLES
Unica dirección: no tenemos sucursales, te esperamos en:
Sarmiento 1562, PB 1 (1042) - Capital Federal | Tel.: 4373-4100 | MSN y mail: info@swtoys.com.ar

nextwave
agents of hate

Publicada por: Marvel Comics
Cantidad de números: 12
Fecha de publicación: Enero 2006 - Febrero 2007
Autores: Warren Ellis y Stuart Immonen

Historia: Nextwave es el nombre de un grupo del que H.A.T.E. (El Mayor Esfuerzo Anti Terrorista o como sus siglas en ingles "Highest Anti-Terrorism Effort") compró los derechos y lo transformó en un grupo a su mando. El grupo está formado por Mónica Rambeau, la antigua Captain Marvel; Tabitha Smith, ex Boom-Boom de X Force; Aaron Stack, o Machine Man; la caza monstruos Elsa Bloodstone y el único sin historial previo a Nextwave: The Captain, antes conocido como Captain F**k (este nombre fue sólo para molestar al Captain America).

Los orígines de cada uno son bastante extraños y poco podemos saber a simple vista. Digamos que los historiales más grandes los tienen Mónica, Machine Man y Tabitha (que también se hizo llamar Meltdown) que ya son viejos conocidos. Por el lado de la caza- monstruos Elsa, podemos decir que es hija de Ulysses Bloodstone, un padre bastante abusivo que la hacia pelear con monstruos desde chiquita, y fue entrenada por él y por un robot llamado "Hate Mother". Por otro lado tenemos al nuevito Captain quien obtuvo los poderes de dos extraterrestres, pero lejos de ser una experiencia increíble, el encuentro con los dos verdes marcianitos fue por demás insatisfactoria... para los extraterrestres, que lo encontraron borracho y violento en una oscura calle. Este obtuvo la estrella que le da poderes como volar, superfuerza e invulnerabilidad, y a cambio les dio una golpiza y una buena cantidad de vómito.

Pero el grupo mantiene una historia propia: Tabitha Smith robó los planes de marketing de H.A.T.E. y se los llevó a Mónica Rambeau (quien nunca para un minuto de repetir que fue líder de los Avengers). Planes con los que se dieron cuenta de que H.A.T.E. tenia planeado usar todas las armas de destrucción masiva no usuales que les compraron a la asociación terrorista S.I.L.E.N.T., que a su vez es parte de la Beyond Corporation, que también tiene acciones de H.A.T.E.. Mónica trazo entonces un plan simple pero efectiv:, destruir todas estas armas antes de que las testeen en el pueblo americano. Demás está decir que esto involucra mil explosiones y destrucciones increíbles, que si uno mira con ojo fino, podría pensar que son más grandes que las que causarían las mismas armas.

H.A.T.E., mientras tanto, sin darse cuenta de lo que pasa y manejada por más gente de la que se cree (como una verdadera corporación), es guiada por el idóneo "liderazgo" de Dirk Anger (cualquier parecido a Nick Fury es pura coincidencia), un tipo que se pelea con su comida, que tiene 90 años pero se mantiene bien gracias a las drogas que le da H.A.T.E., que vive tratando de suicidarse y que tiene un ataque de depresión increíble por culpa de que los Nextwave se fueron de H.A.T.E. y se llevaron la Shockwave Rider (una nave que es más grande por dentro que por fuera).

Nextwave entonces se dedica a destruir todas estas armas de destrucción masiva rarísimas, que incluyen gigantescos lagartos gigantes con pantalones púrpuras llamado Fin Fang Foom, los Broccoli Men, algo así como robots hechos en base al sistema de vida de un brócoli pero con corazón de motor y sangre de aceite etc., cuyo sistema operativo de lucha es el Beyond Corp's Fight Persona XP™, que obviamente funciona mal. También tenemos los Ultra Samurai, unos guerreros esqueléticos, los Mindless Ones, que son seres de otra dimensión que no tiene voluntad propia, o koalas que gustan morder a la gente. Si bien al principio la lucha es contra estas armas, pronto los Nextwave se embarcan en la aventura que terminaría con todo esto, el ataque a la Beyond Corporation, liderada por el Number None (que es parecido a los Broccoli Men) junto a un grupo de estrafalarios villanos, pero luego se dan cuenta de que la Beyond Corp tiene una ciudad entera dando vueltas en el aire sin ser vista por ningún radar en donde vive su verdadero creador (y único) líder, Devil Dinosaur, que en lo único que se parece a los Broccoli Men es en el traje de etiqueta que usa. Este dinosaurio rojo quería ir testando las armas de destrucción masiva porque no quería matar a "todos esos monitos de uno en uno"

Junto con la Beyond Corp y -por ahora- terminan los Nextwave, pero allí. donde haya un villano al que patearle fuerte el trasero estarán ellos... esperemos.
(José Luis Gaitán/ Martín Mugniz)

EXTRA DATA: El comic venía bien de ventas (o lo suficiente mente bien para mantenerse), pero Marvel dijo que no podía seguir pagándole a Stuart Immonen la cantidad de plata que este venía ganando. Warren Ellis no quiso seguir adelante sin él, y la serie se terminó en el nº 12, aunque se había planeado para 20 números

AL FINAL DE CRISIS INFINITA, DC TUVO LA ARRIESGADA IDEA DE QUE SUS TÍTULOS SALTARAN UN AÑO EN EL TIEMPO. UN BUEN PUNTO DE PARTIDA PARA LECTORES NUEVOS. ASÍ SURGIÓ LA IDEA DE RELLENAR ESE SALTO EN UNA SERIE EN "TIEMPO REAL". ¿EL RESULTADO? UNA HISTORIETA CUYO TÍTULO FUE UN NÚMERO, LA CANTIDAD DE SEMANAS QUE TIENE UN AÑO, UNOS SEGUNDOS ROBADOS, UN MISTERIO A RESOLVER.

EL AÑO QUE PERDIMOS

Cuando a Paul Levitz se le ocurrió la genial idea de que los títulos pasaran a tener el sellito "*One Year Later*" -esto quiere decir, que los personajes y los plots saltaban un año en el futuro- la idea de llenar ese bache no se hizo esperar. Al final de la desilusionante *Crisis Infinita*, Batman hace un retiro espiritual de un año, Superman -sin poderes- se dedica exclusivamente al periodismo, y Wonder Woman también se retira para buscar una nueva identidad (tanto metafórica como literalmente). Pero como DC no se iba a jugar a publicar durante un año los títulos de sus tres íconos sin sus protagonistas, al mes siguiente -*One Year Later* mediante- ya estaban de vuelta al frente de la comunidad superheroica.

En realidad, todos los títulos sufren sacudidas durante los 12 meses "no contados", algunos más que interesantes. Supergirl está en el futuro junto con la Legión, Robin cambia de traje al tiempo que Batman adquiere una actitud más de mentor que de solitario, Hal Jordan se vuelve odiado dentro de los Corps, Donna Troy es la nueva Wonder Woman mientras que la original es el agente secreto "Diana Prince", los Teen Titans están irreconocibles después de pasar por mil cambios y Aquaman está rejuvenecido. Todo esto se iba a explicar en una serie semanal, y como iba a llenar el hueco de un año y en ese lapso hay 52 semanas, ese número pasó a ser el título. El chiste es que iba a pasar en tiempo real y cada ejemplar iba a contar siete días del universo DC. Eso implicaba que cada nueva entrega no podía arrancar donde había terminado la historia anterior, tenía que continuar al día siguiente. Un desafío para los historietistas.

Pero en honor a la verdad contrataron a cuatro guionistas demasiado geniales que se cagaron en el concepto editorial contar esta historia "perdida"-. Hablamos de (agárrense) Greg Rucka, Mark Waid, Grant Morrison y Geoff Jhons -quien se reivindica por haber escrito la infame *Infinite Crisis*-. Ellos decidieron ir por otros rumbos y, siguiendo la teoría de Morrison de que el universo DC es tan complejo que ha tomado conciencia propia, la historia los llevó a lugares insospechados.

DETECTIVES Y FANTASMAS

La historia protagonizada por Ralph Dibny es una de las que menos se puede contar, y es quizá la más interesante. Comienza con el ex-Elongated Man llevándose un arma a la boca, y un mensaje en su contestador que dice que alguien pintó algo en la lápida de su difunta esposa. Como no puede evitar investigar un misterio, Ralph acude al cementerio y encuentra que han pintado el símbolo de Superman al revés, que en kryptoniano simboliza "renacimiento". Todo es parte del "Culto de Conner", un grupo que clama por la resurrección del difunto Superboy. Ralph comienza a interesarse por lo paranormal

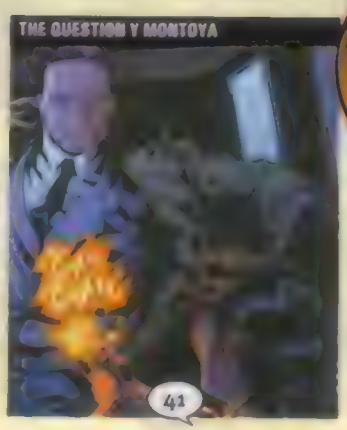
con el fin de reunirse con Sue. Guiado por el casco de Fate va recolectando artefactos y se va entrenando en lo oculto. Paralelamente se dedica a la bebida y se aleja cada vez más del mundo "real". El final de esta historia es tan maravilloso que se las contaríamos de mil maneras y no le haríamos justicia.

MISTERIO EN EL ESPACIO

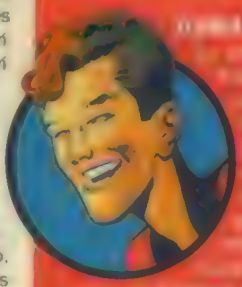
El protagonismo gira en torno a distintos personajes que representan distintos géneros de la editorial. Luego de *Infinite Crisis*, un batallón de héroes queda vagando en el espacio, y solo algunos regresan. Alan Scott pierde un ojo, Firestorm y Cyborg se fusionan (y al separarlos, Vic Stone queda offline durante un año, justo para despertar en *Teen Titans One Year Later*) y un grupito se queda perdido, en los rincones del cosmos. Hablamos de Star Fire, Adam Strange (que perdió los dos ojos) y un Animal Man lejos de su familia y que no tiene animales cerca para tomar sus habilidades. En su búsqueda de volver a la Tierra, se cruzarán con Lobo, que ahora es el arzobispo de una religión pacifista, con voto de no-violencia. También se enfrentarán con Lady Stix, una villana muy parecida a los Borg, que comanda un ejército de zombies que invaden planetas para hacer más zombies. Obviamente, este plot, que se desarrolla a lo largo de los 52 números, representa al espacio, ya que los personajes se cruzarán con el Ojo Esmeralda (recurrente en las distintas épocas de la *Legión de Superhéroes*), con Green Lanterns y devoradores de soles. ¿Volverán a casa? Quién sabe... solo podemos decirles que uno de estos personajes muere y su cuerpo queda en un asteroide, librado a los caprichos de los guionistas...

ESA ES LA CUESTIÓN

Otra de las protagonistas de *52* es Reneé Montoya, que ha tocado fondo. Conocemos un poco más de su pasado, y se nos revela que fue amante de Katherine Kane, otra millonaria abúlica, que ante la ausencia del hombre murciélago decide salir a luchar contra el crimen como Batwoman. Reneé está en las últimas, pero un tal Charlie, alias Vic Sage, alias The Question, ve el potencial en ella y la recluta para que lo asista en un caso. Ambos descubren que la organización criminal conocida como Intergang ha puesto sus ojos en Gotham City, y que Bruno Mannheim, su líder, está obsesionado con la Biblia del Crimen, que

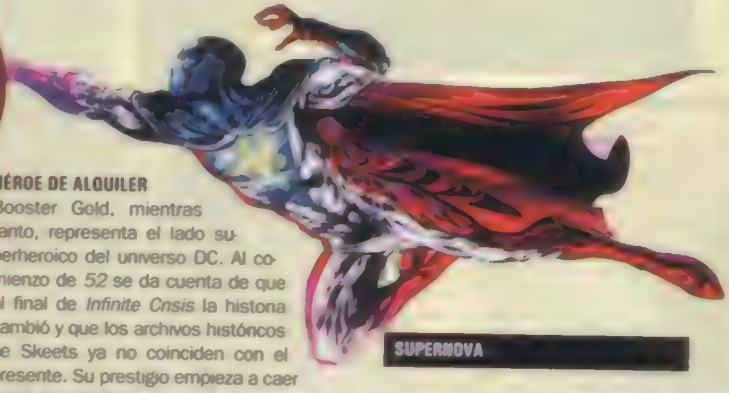


QUIÉN ES QUIÉN EN



pronostica que matarán a Batwoman. Reneé y The Question viajarán por todo el mundo, visitarán al lejano Nanda Parbat (lugar ideal para que Charlie le enseñe a su pupila un poco de control mental) y Kahndaq, el país de Black Adam.

Ellos, obviamente, representan a los héroes de la calle y la lucha contra el crimen organizado. Lo interesante de la Biblia del Crimen es que habla de "The Questions" (en plural), lo que nos lleva a deducir que Reneé está siendo entrenada para ser discípula de Vic Sage.



SUPERNOVA

HÉROE DE ALQUILER

Booster Gold, mientras tanto, representa el lado superheroico del universo DC. Al comienzo de *52* se da cuenta de que al final de *Infinite Crisis* la historia cambió y que los archivos históricos de Skeets ya no coinciden con el presente. Su prestigio empieza a caer y sus sponsors comienzan a abandonarlo. Como su robot no funciona correctamente, Booster lo lleva a lo de su amigo Rip Hunter a que lo "arregle". Pero Hunter está desaparecido, y en su laboratorio hay fotos de Booster y Skeets con flechas que los apuntan y que dicen **"ES SU CULPA"**.

La frustración de Michael crece cuando aparece un nuevo y misterioso héroe que lo opaca, Supernova. Todo el mundo desconoce su verdadera identidad (sólo Ralph Dibny la pudo deducir), pero nadie duda de su heroísmo. Booster se empecina en demostrar que es más héroe, y termina sacrificando su vida por salvar Metropolis.

Skeets está intrigado por saber qué vio Michael en el laboratorio de Hunter, y decide buscar a Dan Carter, antepasado de Gold en esta era, ya que comparte algo del ADN de su anterior dueño. Así pueden entrar en la guarida del viajero temporal, y Skeets descubre que Hunter "lo sabe". El robot encierra a Dan en un loop temporal y se revela como un villano. Entre otras cosas, mata a Wavender y a una docena de superhéroes creados por Luthor. Esto, obviamente, está muy lejos de ser el final de este plot. ¿Quién es Supernova? ¿Dónde está Rip Hunter? ¿Qué pasó con Skeets? No se los vamos a arruinar en esta nota...

LA ISLA DE LOS ROBOTS GIGANTES

El comienzo de la serie tiene a Magnus incapaz de restaurar a los Metal Men. El doctor está bajo prescripción de Prozac por su "desorden bipolar" que le causaron colapsos nerviosos y depresión en el pasado, y aparentemente esta droga le impide desarrollar su creatividad y poder reparar a sus robots. Sus teorías de animar metales y otorgarles un alma nunca fueron bien recibidas, excepto por el Dr. Morrow, quien aún en la cárcel recibía periódicamente la visita de Magnus. Pero esas charlas se vieron interrumpidas cuando los científicos de la comunidad supervillana comenzaron a desaparecer, incluido Morrow. Al poco tiempo, Magnus también fue secuestrado, y llevado a la isla Oolong, en China. Allí, Chang Tzu está formando un equipo de científicos que responden a Intergang. Su misión es generar los Cuatro Jinetes del Apokalipsis (lo escriben así, no será casual) y le quitan a Magnus su medicación. Esto empieza a liberar un costado oscuro, más cercano al científico loco. Mientras tanto, distintos objetos de diferentes metales empiezan a desaparecer en la isla. Por su ausencia de medicación, Magnus crea al Hombre de Plutonio, un temible androide a quien hubiese activado de no ser por la

MAL MAGNUS

reaparición de los Metal Men... ahora de algunos centímetros de altura, y creados con las distintas partes que el científico fue robando de sus compañeros villanos.

¿QUIÉN QUIERE SER UN SUPERHÉROE?

John Henry Irons decide darle una lección de responsabilidad a su sobrina Natasha y le quita su armadura de Steel. Para colmo, Lex Luthor logra desarrollar un tratamiento que le da superpoderes a la gente común, y transforma a Irons -sin que éste lo sepa- en un metahumano que transforma su piel en acero.

Natasha acusa a su tío de hipócrita y como quiere seguir jugando a ser superhéroe, se inscribe en el "Proyecto Everyman". De aquí surge un grupo de superhéroes hechos a medida por Luthor -frustrado porque el tratamiento no funciona en él- que se autoproclaman como Infinity Inc.

Pero como nuestro querido y calvo villano es cualquier cosa menos altruista, el proyecto Everyman le daba no solo la facultad de crear sus propios superhéroes, sino de quitarle sus poderes cuando él quisiera. La pregunta que nos cabe es, si Luthor consiguiera las habilidades de Superman, ¿quién lo pararía? Es más, ¿existe algún héroe con chapa para reemplazar al Hombre de Acero cuando esté está desaparecido? Sí, publicamos un hermoso dibujo justo acá al lado.

STEEL

LA CAÍDA

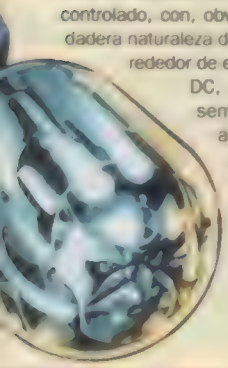
La historia de Black Adam es cuanto menos trágica. A pesar de haberse unido a la organización de villanos de Luthor, él contaba con el apoyo de Khandaq y su gente. Sin embargo, era despiadado, y se alió con China, Rusia y otros países para hacerle frente a los superhéroes de "occidente".

Pero el destino hizo que se cruce con una joven esclava llamada Adrianna, cuya rebeldía enamora a Adam. Él decide compartir parte de su poder con ella, y así nace Isis. Esta nueva heroína le pone freno a la violencia del gobernante de Khandaq y despierta su lado compasivo. Finalmente se casan, bajo el visto bueno de la familia Marvel. Meses más tarde encuentran al hermano de Adrianna, Amon, quien está mortalmente herido. La única forma de salvarlo, al igual que había pasado con Captain Marvel Jr., es compartir el poder con él también, y así nace Osiris.

Y podríamos decir que Black Adam se redime, ya que junto con su familia comienzan a hacer el bien... pero al ser enemigo de América y blanco de los Cuatro Jinetes del Apokalipsis, la felicidad dura poco... Adam enloquece, comienza una masacre interminable. En ese momento comienza la Tercer Guerra Mundial.

Como decíamos al principio, *52* fue tan genial y monstruosa que se alejó del concepto de "llenar el hueco en las historias". Para eso se hizo *World War Three*, cuatro especiales absolutamente innecesarios que contaban la guerra de Adam con el resto del mundo, y trataba de explicar todos esos cambios de *One Year Later*. Si se la bancan, escápenle a esta miniserie que poco aporta.

Y *52* fue la excusa para organizar y traer de vuelta a un Multiverso más controlado, con, obvio, 52 tierras paralelas. De momento pocos conocen la verdadera naturaleza de esta nueva realidad, y todavía hay misterios dando vueltas al rededor de ese número.



DC, para seguir explotando el fructífero proyecto de la serie semanal, al mes siguiente editó *Countdown*. La idea ya no es algo en tiempo real, sino la cuenta regresiva -el primer número fue el 51, el siguiente 50 y así-, hasta llegar a *Final Crisis*. Y si les queda alguna duda, sí, por el momento *Countdown* viene para atrás. Quedémonos con el feliz experimento de *52*, que se deja leer y se la banca por sí sola. (**MC**) ☑

QUIÉN ES QUIÉN EN...

BLACK ADAM

BLACK ADAM

Antes y después de SPIROU

por Fabio Blanco
Ilustración de Adrián Montini

Personaje principal de la Escuela de Marcinelle, una de las dos escuelas de la historieta Belga y Europea (la otra es la de Bruselas, con Tintin a la cabeza). Aunque ha pasado por las manos de muchos autores, podemos intentar describir un antes y un después en el estilo del inmortal botones pelirrojo.

Spirou clásico

SPIROU fue creado en 1938 por Robert Velter (Rob-Vel) con la ayuda de su esposa Blanche Dumoulin (Davine) para el nº0 del *Journal de Spirou* (hoy *Spirou Magazine*). Nacido de un dibujo rociado con "elixir de la vida", las primeras historias del botones del Moustique Hotel son gags y travesuras, pero pronto comienza a protagonizar grandes aventuras mezcladas con humor. En una de ellas encuentra a Spip, la ardilla que en adelante será su mascota. Durante la ocupación alemana, tanto Davine como Jijé (Joseph Gillain) suplieron a Rob-Vel. Luego, Jijé se hizo cargo del personaje, agregando con el fanfarrón y alocado Fantasio un contraste perfecto. En 1947, su discípulo André Franquin toma la posta a la mitad de un episodio ("Las Maisons Prefabriquees") y no pasan dos años que ya está creando la mitología que perdura hasta hoy: el pueblo y el conde de Champignac, el primo Zantafio, Palombia, el Marsupilami, la periodista Secottine. Los diseños y los inventos delirantes, alcanzan el pico máximo con la creación de Zorglub, científico dedicado al control de masas y la publicidad subliminal. Franquin deja Spirou, pero se queda con los derechos del Marsupilami y se dedica a Gastón Lagaffe y las *Idees Noires*. Lo suceden Michel Fournier primero y luego Nic Broca y Cauvin, pero nada espectacular sucede hasta la llegada de Philippe Tomé y Janry. Este período se caracteriza por una mezcla perfecta de aventura y humor: viajes en el tiempo, sátira política y ambigüedad moral en personajes como el mafioso Vito Cortizone y Zorglub Junior. Y autoparodia, como el álbum *La Juventud de Spirou* (contada por un Oncle Paul alcoholizado) donde se originó la exitosa serie *El Pequeño Spirou*.

Spirou Posmo

El Spirou que por el momento ha ganado el favor de la Editorial Dupuis es el que podríamos llamar el Spirou Posmoderno. Nacía mediados que años Chaland, Bob Fish, Freddy Lombardo esboza este concepto en 1987 con la aventura macabada "Spirou, la Bocorgo" en un estilo cercano al de Jijé y al del Franquin de los años 40.

En 1998, Tome y Janry apuestan a un cambio drastico, con un tono mas serio y adulto tanto para los decorados como para el tratamiento de los personajes. Sin verdadero apoyo editorial, Machine qui reve se convierte en su último aporte de Spirou y Fantasio.

Pasan seis años hasta la entrada de Jose Luis Munuera dibujo Jean-David Morvan guion con historias que entusiasman cercanos casos de fanatismo. Pronto da inicio con revisionismo la resurrección del tio Tanzarin, dando pie a experimentos como el Spirou manga con dibujos de Oshima Hitoyuki. Al mismo tiempo la editorial propone a autores invitados a escribir y dibujar aventuras de Spirou en el estilo que lo deseen, pero curiosamente las historias que entran dentro del canon del personaje. El primero de la colección One Shot fue *Les Géants Patates*, Fabien Vehlmann y Yoann, en la que Spirou y Fantasio toman distintos bandos en la búsqueda de un tesoro arqueológico. La mas notable es *Les Marais du Temps*, en la que Frank LeGal (Theodore Poussin) hace viajar a los heroes y a Zorglub a Paris de finales de siglo XIX. En carpeta que dar *Le Tombeau des Champignac* de Yann & Fabrice Tarrin. Lamentablemente Dupuis ha cancelado a serie de Morvan y Munuera después de solo 3 albumes. El que correspondia al numero 50 probablemente aparezca en 2009, quizas dentro de la colección One Shot.

El mejor precio del mercado en libros, mangas y comics
Editoriales argentinas y españolas.
Entregas a domicilio en Capital y GBA.
Envios a todo el pais.

VISITANOS EN:
UBIKLIBROS.BLOGSPOT.COM

UBIK
LIBROS & COMICS

ubiklibros@yahoo.com.ar Tel: 15-6135-5959

Séptimo Portal
Comiquería

gashapones - figuras de acción - remeras
mochilas - tazas - revistas nacionales e
importadas - mangas - art books - parches
posters - animé - prendedores

Avenida 7 # 809 entre 48 y 4
Galería Central, Local # 7, La Plata
Tel/Fax: (0221) 4-221567 interno 337
E-mail: septimo_portal@hotmail.com

• HISTORIETA (COMICS)
• HUMOR GRAFICO
• CARICATURA

ESCUELA DE DIBUJO
DE CLAUDIO KAPPEL
4773.9852
Avda. Luis M. Campos 1295, 1° "A"
(Belgrano) www.msitio.fibertel.com.ar/kappel

Escuela Argentina de Historieta
Cursos con formación profesional

- Historieta (3 niveles)
- Guión (2 niveles)
- Manga

Y EN AGOSTO COMIENZAN
LOS SEMINARIOS DE
STORYBOARD Y COLOR DIGITAL!!!
ABIERTA LA INSCRIPCION

TARDE O TEMPRANO, SABIAS QUE IBA A PASAR. LOS PERSONAJES DE LA SERIE ANIMADA QUE PARECEN HABER ESTADO TODA LA VIDA EN LA PANTALLA DE TU TELE, FINALMENTE LLEGAN A LAS PANTALLAS DE LOS CINES. COMPRATE EL VASO GRANDE DE POCHOCLO Y EL PACK DE SEIS LATAS DE DUFF Y ACOMODATE EN LA BUTACA, QUE SE VIENE...

LOS SIMPSONS
LA PELÍCULA

POR HERNAN KHATCHADOURIAN

LA VIDA COLOR DE ROS... AMARILLO

Luego de dos décadas de hacer reir a los televidentes de todo el mundo, llega la hora de que Los Simpsons, la genial creación de Matt Groening, lleguen al cine. Y no están solos, ya que su papá ideológico los lleva de la mano a vivir una aventura que, según sus propias palabras, "no va a cambiar en absoluto la vida de Los Simpsons"

Y menos mal que dice eso, ya que la familia animada más famosa de todo el globo no tiene necesidad, al menos por el momento, de alterar una rutina televisiva que ha funcionado de los más bien desde que fueron concebidos -allá por 1987- como una serie de cortos para intercalar entre los sketches del *Show de Tracy Ullman*.

Y parecía raro que en tanto tiempo que llevan en el aire, nadie haya intentado antes hacer una película de Los Simpsons, sobre todo teniendo en cuenta que en la actualidad no es necesario contar con gran cantidad de tiempo en la TV para pegar el gran salto, como lo atestiguan las películas de *South Park*, *Beavis & Butthead* y *Las Chicas Superpoderosas*, por poner un par de ejemplos

Que hubo rumores con el correr de los años nadie lo desmiente -como aquel de 1992 que ubicaba al por entonces famoso Macaulay Culkin interpretando a Bart en una película con actores- pero nunca hubo ningún comunicado fehaciente de la Fox que confirmara a alguno de ellos.

Matt Groening reveló recientemente que el primer capítulo de la cuarta temporada (Kampo Krusty) estuvo pensado originalmente como un largometraje y que finalmente fue dejado de lado de común acuerdo por todos los integrantes del equipo de producción. **"Intentamos reservar la película para el final de Los Simpsons** -comenta Matt Groening- **pero los buenos ratings no nos lo han permitido."**

El recordado Phil Hartman, que hacía la voz de Troy McClure y Lionel Hutz, siempre insistió en hacer un filme sobre las desventuras del divertido actor. Muchos de los productores de la serie siempre apoyaron esta moción pero la muerte sorprendió a Hartman

en 1999 y sus personajes fueron discontinuados y el proyecto archivado.

Sin embargo, a principios de 2001, la Fox comenzó a meter presión a Groening para que comenzara a preparar una película de *Los Simpsons*. Groening, que estaba haciendo *Futurama* por esos tiempos, comenzó a coordinar reuniones con James L. Brooks, Sam Simon, Al Jean, Mike Scully y otros guionistas y productores grossos de la serie a fin de ir tirando ideas para un guión. **"Nos tomamos todo con mucha calma puesto que acordamos desde el comienzo que no haríamos la película hasta que a todos los responsables nos gustara el guión, cosa que finalmente ha ocurrido. Hemos mantenido esto en secreto tanto tiempo que ahora me siento realmente aliviado de poder hablar del tema"** contó Groening a fines del año pasado cuando salió a la luz la realización de la película.

S.O.Springfield

El guión de la nueva película permanece en el más oscuro de los misterios, o al menos eso creen sus responsables. Al parecer, Homero se manda la gran cagada -literalmente- al contaminar el río con popó de cerdo. Por su parte Bart se convierte en discípulo de Ned Flanders quien, entre otras cosas, le revela la verdadera ubicación de Springfield.

A principios de este año se comenzó a proyectar el primero de una serie de trailers en el cual se hace gala de que *Los Simpsons* será una película hecha en 2D, contrastando con el noventa por ciento de la producción norteamericana de animación actual. Sin embargo, los escenarios de la película están hechos por computadora, al igual que los de *Futurama*.

El productor ejecutivo James L. Brooks comentó recientemente que, al ver los trailers, se dieron cuenta de que el setenta por ciento de lo que allí aparece ya no está en el guión de la película y que, por ende, todos los rumores que circulan sobre el argumento son infundados. Sin embargo, un error garrafal por parte de *Microsoft* (que anunció el argumento del video juego basado en la película para la X Box) y la inclusión de la ambientalista Erin Brokovich -que hace de sí misma- en el reparto de voces confirmarían la primera hipótesis.

Además, muchos de estos adelantos se pudieron ver en la Convención de Comics de San Diego donde Groening presentó el año pasado algunos animatics (bocetos de animación) de la película a modo de testeo. Comparado al nivel actual de *Los Simpsons* es de esperar que este gran creativo pueda insuflarles algo de aire a sus personajes, que a esta altura del partido ya están algo cansados.

El director mimado

El director elegido para asumir la monumental tarea de llevar a Los Simpsons al cine se llama David Silverman y en su haber se encuentran muchísimos capítulos de la serie (entre ellos el *Especial de Navidad de Los Simpsons*), otros tantos de *The Critic* y la película animada *El Camino Hacia El Dorado* (2000). Silverman también fue el codirector de *Monsters Inc.* y trabajó en *Looney Tunes de nuevo en acción*. Su experiencia cinematográfica lo convirtió en un candidato ideal para llevar adelante el proyecto.

En cuanto a personajes invitados, además de la ya mencionada Brokovich, también estarán las voces de Kelsey Grammer (Bob Patiño), Minnie Driver y Albert Brooks, quien dará expresividad vocal al villano de la película y al que promete hacer más malo que el Sr. Burns, si eso es posible.

Un tema que tiene preocupados a los fanáticos de la serie es el de las voces en castellano. Extrañamente, el doblaje de Los Simpsons hecho en México se convirtió en un aporte fundamental para el éxito de la serie en Latinoamérica. Sin embargo, los actores que tan buen trabajo hacían fueron despedidos hace algunas temporadas por reclamar mejoras salariales y el trabajo quedó a cargo de unos "clones" que nunca les llegaron siquiera a los talones.

La reacción negativa de los fanáticos hizo recapacitar a los responsables de Fox quienes anunciaron recientemente la reincorporación de Humberto Vélez (Homero, Krusty), Gabriel Chávez (Sr. Burns) y compañía para hacer los doblajes de la película y -eventualmente- los de la serie. Sin embargo, los actores desconfían de esta situación y han llamado a boicotear el film en toda América Latina si Fox no cumple con su palabra. De todas maneras, la película será estrenada en castellano y en su idioma original para quienes gustan de apreciar las voces de Dan Castellaneta (Homer), Nancy Cartwright (Bart) y compañía.

Los Simpson desembarcan en el cine de tu barrio el 27 de julio (en Argentina quizá un día antes) y promete ser una película "de pelos" ☑

¿Otra vez, Homero?

No es la primera vez que Homero mete la pata con la ecología. En el capítulo "Basura de Titanes" (Trash of the Titans) de la novena temporada, el gordo se gasta todo el presupuesto anual de limpieza de Springfield en pocos días. Acorralado por la situación ofrece la ciudad como depósito de basura a los pueblos contiguos, lo cual obliga a todos a trasladar Springfield a varios kilómetros de distancia

THE SPIDER-WOMAN

Nombre real: Jessica Miriam Drew
Primera aparición: *Marvel Spotlight* nº32 (Feb. 1977)
Creada por: Archie Goodwin, Sal Buscema y Jim Money

Historia: Jonathan y Miriam Drew se establecen en el lado europeo de la montaña Wundagore para retomar unas investigaciones científicas financiadas por el gobierno británico. Por accidente, Miriam se coloca en la trayectoria de un rayo láser que estaban utilizando para experimentar con una araña y esto afecta su embarazo. Pocos meses después, y contra todo pronóstico, nace Jessica Drew.

Deslumbrado, Jonathan le practica a la niña toda clase de experimentos contra la voluntad de su madre. Durante una discusión de la pareja, Jessica ataca con rayos a su padre y se desvanece para despertar diez años después en una instalación de Hydra donde le dicen que sus padres han muerto.

Bajo la tutela del General Wyndham, antiguo mecenas de los Drew, Jessica se entrena con el Taskmaster para convertirse en una agente de la organización. Su primera misión es infiltrarse en una base de S.H.I.E.L.D pero Nick Fury logra capturarla y le revela la verdad sobre su pasado. Enfurecida, Jessica huye y permanece escondida por dos años.

Los agentes de HYDRA logran encontrarla en Londres pero ella acaba con todos (Taskmaster incluido) y estrella un avión en la base donde se aloja Wyndham.

Transcurren otros dos años hasta que Nick Fury logra ubicar a la heroína y revelarle que sus padres están vivos. Jessica llega demasiado tarde a rescatar a su madre pero no se rinde y, tras seducir al Conde Otto Vermis, descubre la localización de la base donde trabaja su padre.

Grande es su decepción al descubrir que Jonathan trabaja con Hydra por motus propio, pero esto no le impide hacer lo correcto y destruir el lugar tras derrotar a una legión de mujeres con sus mismos poderes creadas por su padre.

Nick Fury le ofrece trabajar con él pero Jessica se establece en San Francisco y comienza a trabajar como investigadora privada junto a su amiga, la actriz Lindsay McCabe, quien más adelante descubre su identidad secreta.

Un hechicero llamado Magnus la convoca para combatir a Morgan Le Fay, a quien derrotan. Sin embargo, la hechicera ataca a Drew y separa su cuerpo de su alma. Sólo la intervención de Tigra y Shroud logran reanimarla al tiempo que el Dr. Strange deshace el hechizo. Luego de esa experiencia, Jessica queda temporalmente sin poderes y decide mudarse junto a Lindsay a la isla de Madripoor, mientras sus poderes retornan poco a poco.

Cuando Jessica Drew parece haber encontrado al fin la tranquilidad, una nueva Spiderwoman (Charlotte Witter) le roba sus poderes. Madame Web le encarga a Drew el entrenamiento de la joven Mattie Franklin, que se convierte a su vez en la nueva Spiderwoman. Con Witter derrotada, Drew y Mattie se dedican a investigar algunos casos hasta que ésta última decide abandonar todo luego de sufrir un duro golpe físico y emocional.

Jessica es contratada por SHIELD para que los asesore en la construcción de una cárcel para supervillanos donde surge un motín. Como Spiderwoman, ayuda a detener a los prisioneros y el Captain America le ofrece unirse a los New Avengers. Un agente de Hydra (Mr. Conelly) le ofrece a Drew restablecer sus poderes a cambio de que vuelva a trabajar para ellos. Spiderwoman se convierte entonces en una triple agente ya que también reporta a SHIELD los movimientos de su nuevo grupo de afiliación.

Cuando Iron Man desenmascara a Spiderwoman, S.H.I.E.L.D. la detiene pero Hydra logra rescatarla y trasladarla a una de sus bases secretas donde le proponen ser la nueva Madame Hydra. Jessica logra escapar mientras hace volar la base.

Sin nadie a quién recurrir, Spiderwoman se unió al Captain América y su gente en la Guerra Civil que sacudió hace poco al Universo Marvel (**Heman Khatchadourian**).

EXTRA DATA: En el origen previo, Jonathan Drew salva a su hija de morir envenenada por radioactividad inyectándole un suero extraído varias especies de arañas con capacidades regenerativas y la deja encerrada en un acelerador genético por décadas. La miniserie Spiderwoman: Origin de Brian Michael Bendis y Brian Reed reinventó este origen como se cuenta más arriba. Bendis promete además una serie de Spiderwoman para mediados de este año

QUIEN MAL ANDA, MAL ACABA

POR EL BRUNO

desde ADENTRO

hoy: Marcelo Frusin

Bueno, empezar a trabajar, agarrar el guión y...

Me gustan los guionistas que se dedican a contar una buena historia, a poner buenos diálogos y a dejar al dibujante que se divierta y haga sus cosas. Generalmente asi salen buenos comics.

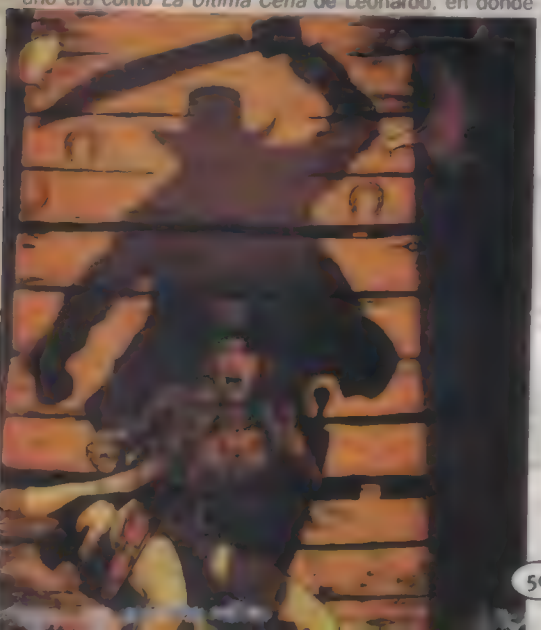
Claro, hay dibujantes que terminan por cambiar el sentido del guión con las cosas que sacan o agregan, o con encuadres inadecuados. Supongo que eso es lo que atemonza a algunos guionistas que terminan por saturar con indicaciones innecesarias y que quieren dirigir demasiado a los dibujantes. Evito en lo posible a esos guionistas, aunque entiendo su temor. A veces, y sobre todo en el mercado americano, no saben quién terminará por dibujar su historia.

En su carrera profesional, al dibujante muchas veces le toca hacer algo que no tiene ganas y el único estímulo que encuentra es darle su visión a la historia, claro, el límite es no cambiarle el sentido.

Hay casos en donde el guión es tan complejo, que debe estar bien acotado para funcionar.

También están esos guiones repletos de texto, son como esas películas muy habladas y con miles de nombres, en donde a los 5 minutos te perdés o, peor aún, tenés que verla dos veces para finalmente descubrir que podían decir lo mismo sin dar tantas vueltas. Claro, hay ideas complejas que necesitan explicaciones complejas, pero es fascinante cuando una idea profunda se muestra con simpleza...Vivan los comics y las películas narradas con imágenes y diálogos filosos! Para mucha letra prefiero un libro.

Algunos guionistas no manejan bien los tiempos, ponen dos acciones en un sólo cuadro. En ese caso, nos queda una solución casi humorística: agregar otro cuadro. Pero a veces tampoco se dan cuenta de que ya había demasiados cuadros en esa página, y que cada uno era como *La Ultima Cena* de Leonardo, en donde los personajes hablan y se contestan en la misma viñeta, y encima hay que sumarle más cuadritos a la pobre página... que ya no nos interesa gráficamente porque es insoportable de ver.



Otros escritores entienden bien esto: diálogos justos, espacios, narración y un buen montaje que nos hacen preocupar casi solamente por dibujar bien el comic. No solo es mejor el resultado, sino tambien se puede dibujar más rápido. Algunos guiones dan mucho mas trabajo por toda esa cantidad de detalles irrelevantes y espacio mal usado.

Cuando armo una página, subrayo con una fibra fosforescente lo esencial de la explicación de los cuadros en el guión, el resto lo veo después. Generalmente me funciona bien. No se puede tener lo irrelevante en la cabeza cuando estás armando la página. Estás tratando de encontrar la mejor diagramación, el mejor impacto, la narración adecuada, ¿qué importa el color de la cortina?

He leído algunos guiones con una gran riqueza poética en las explicaciones sobre lo que había que dibujar. El lector no iba a ver esas explicaciones, y a mí me distraían más que otra cosa. Qué desperdicio de energía...

Un brindis por los escritores que nos hacen creer que estamos haciendo algo importante cuando nos regalan una buena historia y valoran el esfuerzo que invertimos los dibujantes en contar su idea, dejándonos el espacio para imprimirle nuestra visión.

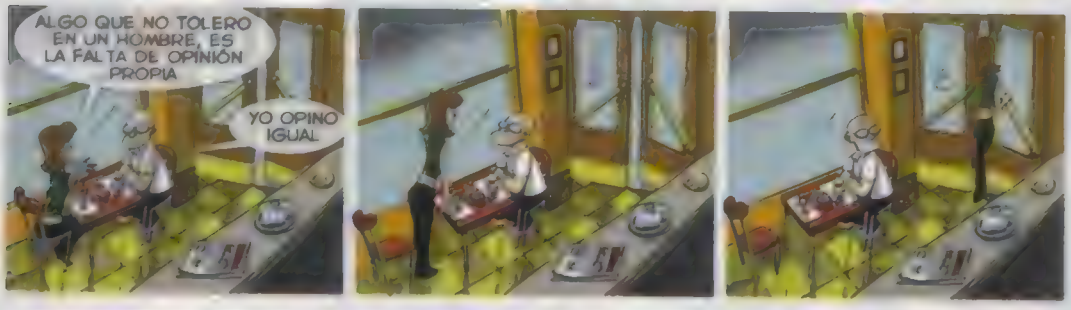
Entiendo el desagrado de algunos escritores cuando tienen que soportar que algunos dibujantes intenten meter en la historia algo que les gustó de la película que vieron ayer, aunque el comic sea policial y la película un western. Personalmente he molestado a algunos de mis escritores con pedidos de cosas que quería dibujar, para luego comprender que las historias casi siempre se cuentan solas, y hay cosas que deben ir, y otras que sólo van a molestar.

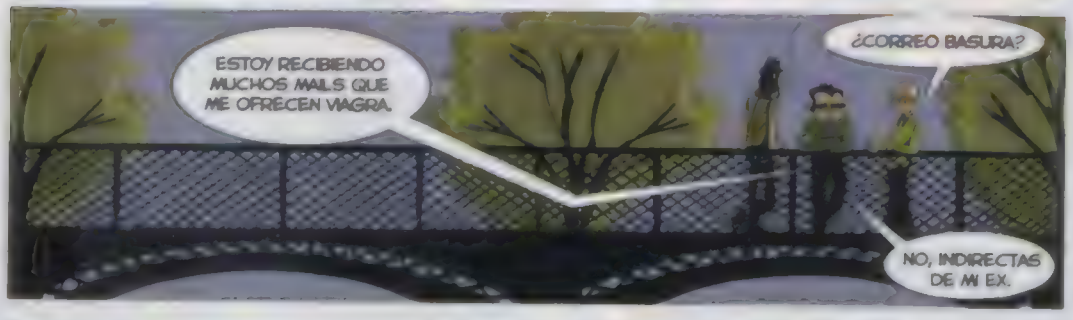
Bueno, un abrazo grande a los escritores que entienden a los dibujantes y a los colegas que respetan a los escritores...ah, y a los compañeros dibujantes... recuerden que si destrozan un guión, la vida los castigará con algún colorista que les arruine el dibujo... ☑

LA MIX TRIP
LUCAS VARELA
JIM, JAM & EL OTRO/ MAX AGUIRRE
LA HISTORIETA ES UN VIAJE DE IDA

Jim, jAm&el otRO

Por Max Aguirre





MARIONETAS

GUIÓN: RAY COLLINS
DIBUJO: FABIAN MEZQUITA

EN ÉSTA ESCUELA DE BARRACAS SE JUNTAN UN GRUPO DE VAGOS Y UN HABITANTE DE MOSQUETA
¿QUÉ TIENE QUE VER LO CUANTICO CON EL DULCE DE LECHE? SE VERA
¿QUÈ SABE USTED DE MISERIA, PROFE?
¿QUÈ SABE USTED DE SUMISIÓN?
MIRE QUIÉN VINO
ASÍ QUE VOS DIJISTE QUE LA MERCA LA METO YO
Y QUE TE LLEVÀS A LAS CHICAS AL BURDEL, PACO. ¡ESO DIJO!
BOLUDO
MUCHO GUSTO
¿TENÈS OBRA SOCIAL? PARA EL ENTIERRO, DIGO
¡SUÉLTELO!
¡CONVERTILO EN UNA PIZZA!
BUENO
¿DE DÒNDE LOS SACAN?

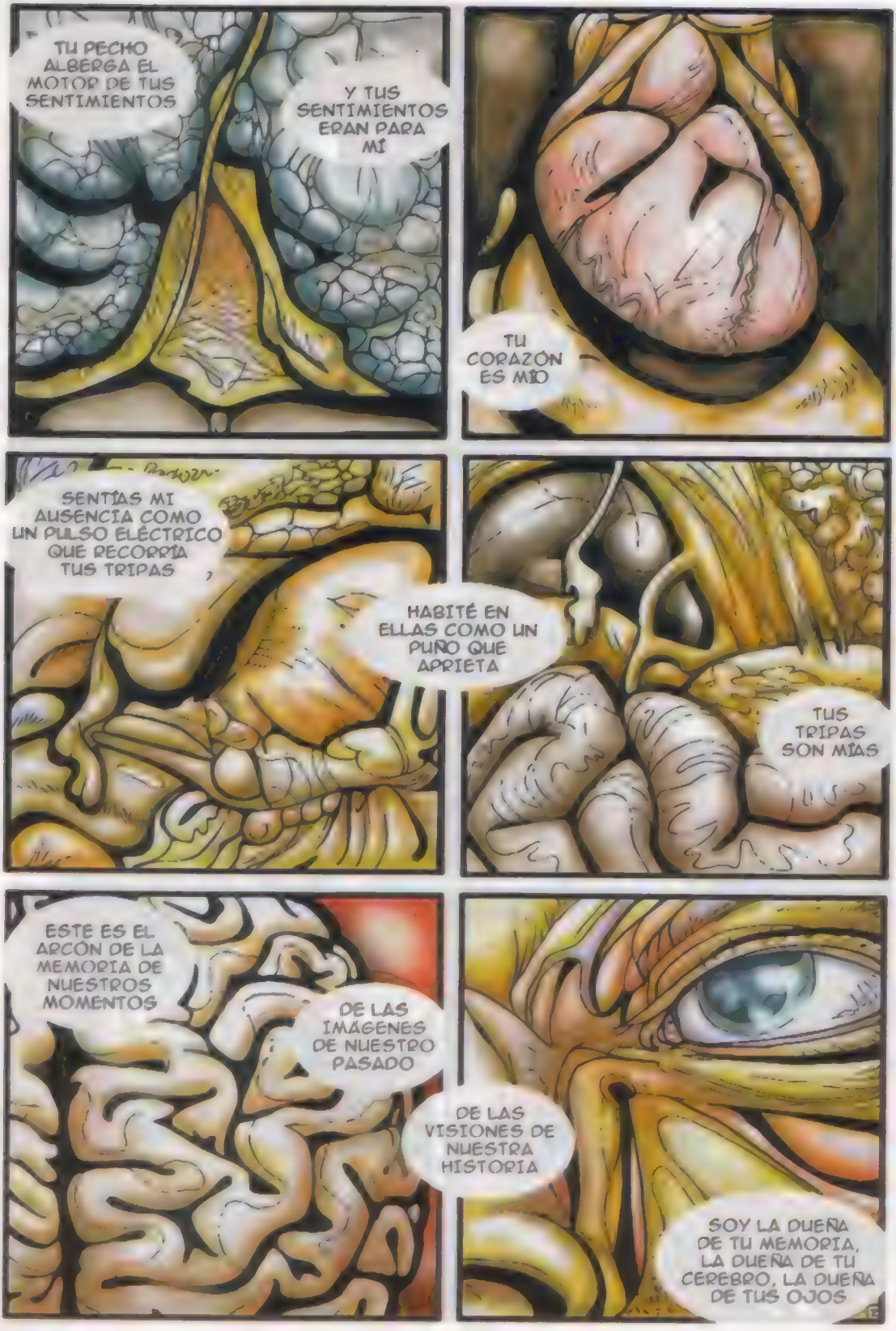
Y AHORA, TROLITO...
ME PREGUNTARON RECIÈN QUE SÉ DE MISERIA Y QUE DE SUMISIÓN. CREO QUE LA MISERIA NACE DE LA SUMISIÓN
SEGUÍ DALE
LA SUMISIÓN NACE DE LA COMODIDAD DE ARRASTRARSE
PURA CHÀCHARA, BOCÓN. VOY A...
AAAAGGGG!!
OH OH...
PIDO PERDÓN A LA CLASE
PERDÓN POR ESTE ACTO DE INCONDUCTA ACADÉMICA....
SI QUIEREN PROSTITUIRSE, SON LIBRES Y LA MAYORÍA, ADULTOS. NOS VEMOS MAÑANA.

EL SEÑOR PACO NO ES DEL TODO MALO. NADIE LO ES. LO QUE SUCEDE ES QUE TODO SUCEDE. NO ES DIFÍCIL SER HOMBRE DE ALGUIEN. QUE A UNO LE TIRA UN CABLE CUANDO LAS PAPAS QUEMAN. QUE LO DIGA LA NOCHE, ESTA NOCHE, Y EL YOSAPA.
¿DE QUÉ CIRCO SALISTE?
¿TE AGARRÓ UN TSUNAMI?
UN BOLUDITO ME PESCÓ DISTRAÍDO
A VER. FRANCISCO RAVALLO ABOGADO 35 AÑOS. LE HAN PROMETIDO METERLO EN LA LISTA PARA INTENDENTE DE ALGUNA PARTE...
PARÁ ¿EH?
VOS NO ME VAS A AGARRAR DISTRAÍDO VENÍ PARA ACÁ, MARICÓN
PARA ESO TIENE QUE APORTAR. APORTA YERBA A LAS ESCUELAS. APORTA PIBAS POBRES AL BURDEL DEL CHACO ERRALDE...
¡HIJO DE PUTA!
EL BOTÓN ESTÁ ENFERMO. PAQUITO YO NO TE ESPERO
EN LA PARTE DE ATRÁS DEL CEMENTERIO. SI TENÉS BOLAS
TOMÁ UN ADELANTO

ESA MISMA NOCHE...
VIEJO ¿VISTE UN PAYASO POR AQUÍ?
UNO NO VEO TRES PAYASOS
¿SOY EL HIJO DE LA PAVOTA HOY? ¿QUIÉN SOS VIEJO DE MIERDA PARA HABLARME ASÍ?
SOY...
¡GLUUUUGH!
¡LE DISTE A PACO BOLUDO!
¡TOMA VIEJO TROLO!
AAAHGGG

¡AHHHHHH!
¡VENÍ MARICÓN!
¿PREGUNTASTE QUIÉN SOY YO?
PONGAMOS QUE NADIE ES LO QUE ES. ¿NO TE PARECE? SOY EL PROFESOR QUE TE REVENTÓ
EEEHHHH!
Y EL PAYASO QUE TE GASTÓ
LLÉVENSELOS HAY TUMBAS VACÍAS AL COSTADO DEL CREMATORIO
DESPUÉS DE TODO, UN HOMBRE ES UNA MARIONETA ¿NO CREEN?
¿O NUNCA TUVIERON GANAS DE DEJAR DE SERLO?
FIN

tu piel es mía
de Marina Vargas
LA RECORRÍ MINUCIOSAMENTE CON MIS YEMAS
FUE LA CONDUCTORA DE TU CALOR A MI PECHO
DE TU LATIR A MI OÍDO
TU PIEL ME PERTENECE


TU PECHO ALBERGA EL MOTOR DE TUS SENTIMIENTOS
Y TUS SENTIMIENTOS ERAN PARA MÍ
TU CORAZÓN ES MÍO
SENTÍAS MI AUSENCIA COMO UN PULSO ELÉCTRICO QUE RECORRÍA TUS TRIPAS
HABITÉ EN ELLAS COMO UN PUÑO QUE APRIETA
TUS TRIPAS SON MÍAS
ESTE ES EL ARCÓN DE LA MEMORIA DE NUESTROS MOMENTOS
DE LAS IMÁGENES DE NUESTRO PASADO
DE LAS VISIONES DE NUESTRA HISTORIA
SOY LA DUEÑA DE TU MEMORIA, LA DUEÑA DE TU CEREBRO, LA DUEÑA DE TUS OJOS

EN TU GARGANTA HE DEJADO EL JUGO DE MIS BESOS
TU CUERPO ESTÁ EMBEBIDO DEL ZUMO DE MIS PLACERES
LOS OBJETOS DE MI PLACER ME PERTENECEN
VOS ME LOS DISTE. SON MÁS MÍOS QUE TUYOS
NADIE DISCUTIRÍA QUE SOY LA PROPIETARIA DE ESTAS COSAS
INDUSTRIA ARGENTINA
TAMBIÉN ME LLEVO MIS DISCOS...
LAS CARTAS ...
LAS QUEMÉ.
TODO ME LO LLEVO
fin

OJOS ASÍ
TOC TOC
POR:
ARIEL L.V. + OMA
WWW.DISPARATE.COM.AR
HOLA! Vos sos ESTHER?
Si?
Si...
?
Yo SOY CARLOS...
...y vengo a casarme con vos porque en mi sesión de TAROT me dijeron que sos EL AMOR de mi VIDA!
?
Pero... Vos querés casarte conmigo porque TE LO DIJO una Vieja LOCA??
No me lo dijo una Vieja LOCA, me lo dijeron LAS cartas
Y les das BOLA? Si!
las cartas no se equivocan, Me salió TU Nombre, tu dirección, y el ANCHO de ESPADAS!
PERO Vos SOS UN BOLUDO! yo no voy a elegir EL vestido sin saber Si... tenemos ALGO EN Común
en el CINE
¿VISTE QUE A LOS dos NOS GUSTAN las pelis de AMOR?
PERO ésta es ALIEN...
en el TELO
Uy MIRÁ, con ese espejo de MIERDA Tu CULO parece Flaco!
QUE SUTIL...
en el AUTODROMO
VAMOS a la TAROTISTA!! ¿Cómo puede SER QUE EL AMOR de mi VIDA no sea de FORD!
¡¡AGUANTE EL CHIVO viejaa!!
"OJOS ASÍ" TAROT, MAGIA, PILATES
Shakira!! tus cartas NO SIRVEN!! vos me dijiste que esta momia era el amor de mi VIDA ¡NO puede SER!
NO LO DIJE YO! LO DIJERON LAS CARTAS!
MIRÁ... a mi me salió QUE Antonito era mi Príncipe AZUL y al Final ES UN GORDO BOLUDO...
Menos 10!!
ESTAMOS JUGANDO AL TRUCO, MAMERTO!!!
NO CONTINUARÁ...

neComiCon

2007

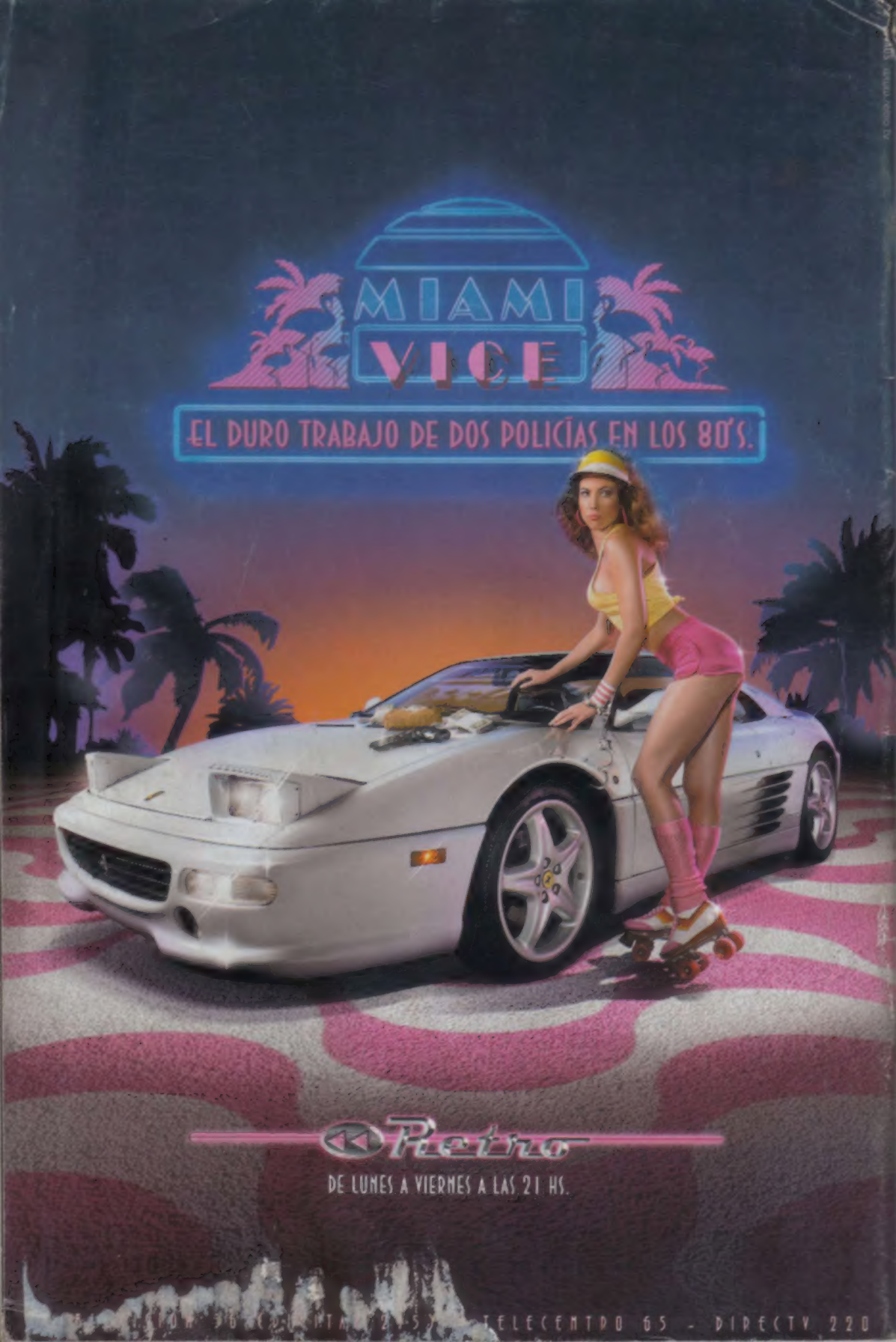
Tu elección dibujada

4ta. Convención de Cómics, Ciencia Ficción, Cine y Hobby en Necochea

Viernes 27, Sábado 28 y Domingo 29 de Julio de 2007

Centro Cultural "Andrés Ferreyra"

Calle 54 Nº 3062 entre 61 y 63 / Ciudad de Necochea


MIAMI VICE
EL DURO TRABAJO DE DOS POLICÍAS EN LOS 80'S.
Retro
DE LUNES A VIERNES A LAS 21 HS.
TELECENTRO 65 - DIRECTV 220